
15F
les 30 surprises du père noël
jeux & stratégie
ISSN 0247 - 1124
n° 18
TOUS LES DEUX MOIS
DONJONS & DRAGONS ...et les autres
tout ce que vous devez savoir pour jouer aux jeux de rôle
en encart détachable un super jeu de science-fiction
FIX P.

Jeux & Stratégie n° 18
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

j&s

les surprises du Père Noël, p. 28

les casse-tête, p. 48

la ludotique, p. 22

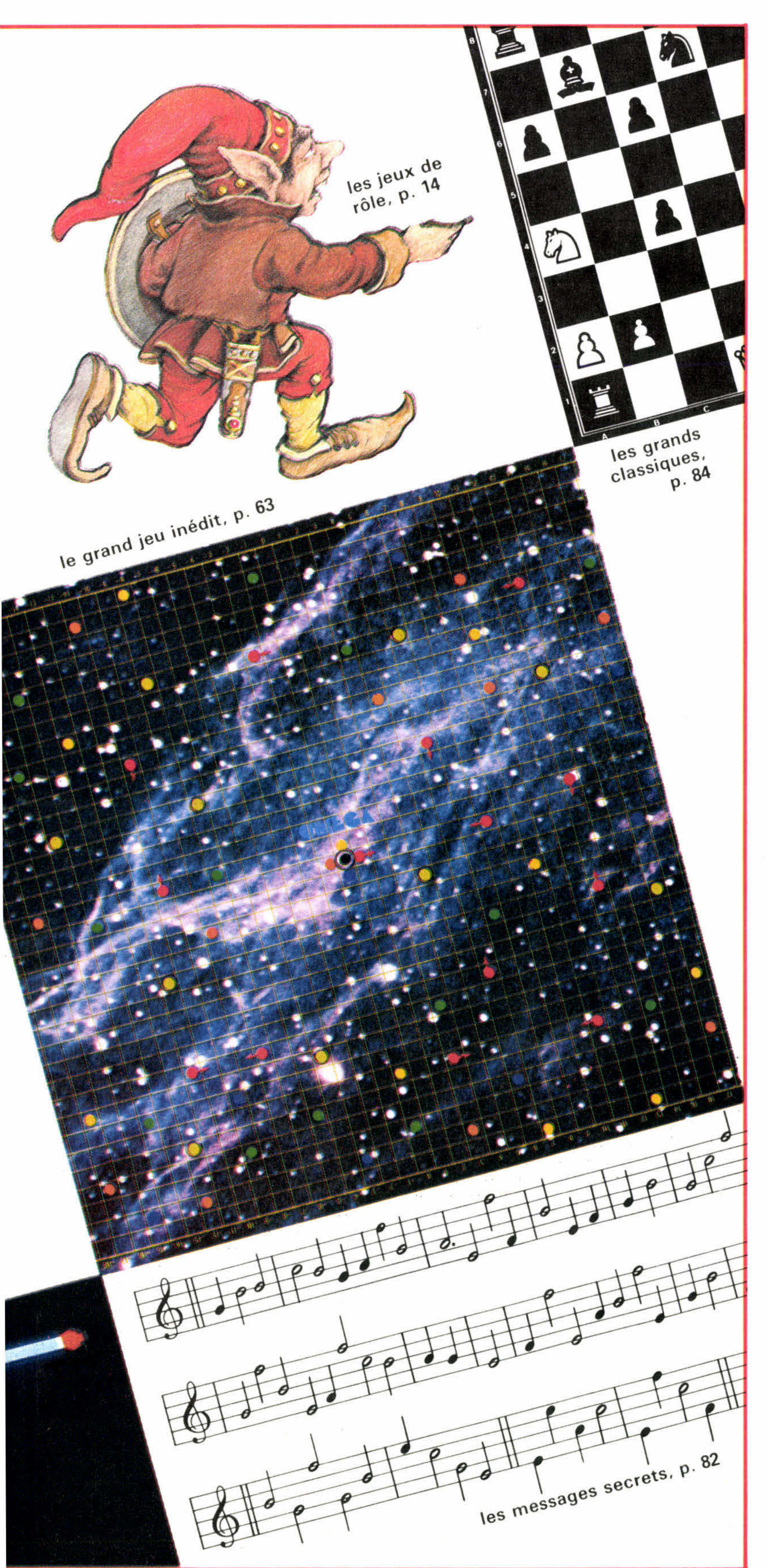
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
conseillé par :
Pierre Berloquin
ludographe
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean Pagès,
Jean-Louis Boussange
Lionel Crooson

Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso

Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publicité
67, Champs-Elysées
75008 PARIS
Tél. : 225.53.00.
Directeur de la publicité :
Christian de Dives





n° 18

notre couverture : dessin Philippe Fix sur fond de module de D & D (TSR).

games & gamers

C'est à présent une tradition : le dernier week-end de septembre est une date à marquer d'une pierre blanche. C'est le Games Day à Londres. Et les Anglais ont bien de la chance. Non seulement grands ou petits éditeurs présentent leurs dernières nouveautés, mais aussi, et surtout, on joue. On joue partout et à tout : au *go* ou à *Donjons & Dragons*, au *Scrabble* ou à la dernière petite merveille d'un inventeur indépendant, aux *dames* ou à un gigantesque *wargame* avec figurines. Première surprise pour l'observateur « continental » : l'électronique est quasiment absente. Ferme démenti à ceux qui depuis quelques années clament que l'avenir du jeu est totalement dévolu au microprocesseur. Deuxième remarque, mais ce n'est plus là qu'une demi-surprise : le développement spectaculaire des jeux de rôle. Alors que les wargames maintiennent sagement leur place à côté des jeux traditionnels, les *D & D*, *advanced* ou pas, *Runequest*, *Traveller*, et autres *Fantasy Trip* ont à présent accaparé une bonne moitié de la vaste salle.



Un donjon de haut niveau : du fantastique avec figurines.

Moment crucial : la proclamation du Palmarès 82 établi grâce aux lettres reçues toute l'année :

• meilleur jeu de rôle :
1. Dungeons & Dragons
2. Runequest
3. Traveller...

• meilleur jeu de S.F. (sur plateau)
1. Cosmic Encounter
2. Star Fleet Battles
3. Dune...

• meilleur jeu historique (sur plateau)
1. Squad Leader
2. Kingmaker
3. Diplomacy
4. Ace of Aces...

• meilleur jeu abstrait
1. Othello
2. Black Box
3. Master Mind
4. Skirrid...

• meilleur jeu familial
1. Monopoly
2. Risk
3. Quirks...

Et enfin, comment conclure autrement, au risque de nous répéter d'une année sur l'autre, qu'en regrettant amèrement l'absence d'une telle fête du jeu en France ? *A.L.*

Dames :
la France au « mondial »

Lors du tournoi zonal de l'Europe de l'Ouest en février dernier, notre chroniqueur Luc Guinard rata d'un point sa qualification au championnat du monde (*J & S* n° 15). Notre déception fut de courte durée, puisque Michel Grégoire (Belgique) le 5e qualifié, s'est désisté, cédant ainsi sa place à Luc Guinard.

Donc du 10 novembre au 10 décembre à Sao Paulo (Brésil), vingt candidats de douze pays, sélectionnés au cours de cinq tournois zonaux, se disputeront le titre de champion du monde du jeu de dames 1982. Signalons entre autres la présence de Wiersma (Hollande, champion du monde en titre), Gantwarg (URSS, champion 80) et de Mitchanski (URSS, 3e au championnat 80 de Bamako).

Croisons les doigts et espérons, sinon l'exploit, du moins une excellente prestation de notre représentant Luc Guinard...

Neuf pour une couronne

Celle du prochain champion du monde d'échecs. On connaît en effet à présent les huit candidats qui s'affronteront l'an prochain pour la place enviée de challenger du champion en titre, le combat suprême se déroulant en 1984.

Le prochain champion du monde se trouve donc parmi eux : le Philippin Torre, les Hongrois Portisch et Ribli, le Suisse (?) Kortchnoy, l'Allemand Hübner, et les Soviétiques Smyslov (61 ans !), Beliavsky et Kasparov (19 ans !). Sans oublier le tenant, Anatoly Karpov, qui entend bien conserver son titre. Qui peut lui ravir ? Faites vos pronostics ! Mais à notre avis, seul Garri Kasparov, le benjamin, peut y prétendre !


photo Pierre Vauthey - Sygma.

bridge : cocorico !

Les VIe championnats du monde de bridge se sont déroulés du 1er au 16 octobre à Biarritz. Des moyens très importants ont été déployés ; diffusion instantanée des résultats par l'intermédiaire de 52 terminaux installés dans les casinos et les grands hôtels de la ville grâce aux caméras vidéo de la SFP et d'un appareil électronique de conception inédite qui permettait la projection animée du diagramme des donnes. Enfin grâce à l'informatique, les résultats étaient communiqués une demi-heure après la fin de chaque séance.
Les résultats confirment la suprématie américaine et française ; dans le championnat par paires on trouve huit paires américaines parmi les douze premières et sept françaises dans les quarante premières.

C'est la coupe Rosenblum (match par équipe) qui a été la plus riche en rebondissement. Pendant la finale de 80 donnes qui a opposé les Américains Martel-Stansby (champions du monde par paires) Manfield-Woolsey et Ponder-Roos aux Français Lebel-Soulet, Faigenbaum-Pilon ; l'écart entre les deux équipes a été jusqu'à la fin minime, chaque donne permettant un retournement de situation. La France l'emporte finalement par 178 à 161.

Signalons l'extraordinaire réussite du capitaine de l'équipe de France, Pierre Schemeil qui déjà avait mené la France à la victoire aux dernières Olympiades à Valkenburg et qui réédite l'exploit au championnat du monde de Biarritz confirmant ainsi la place de la France au plus haut niveau mondial du bridge.
A saluer également la performance de Wang-Lu. Les Chinois de Shanghaï qui atteignirent la finale par paires se classant ainsi parmi les quarante meilleures paires mondiales ; c'est un beau succès pour la Chine Populaire qui participait à ces championnats pour la première fois.
Pour notre part nous décernons la palme des mérites à José Damiani, président de la Fédération française pour son double succès, la victoire de l'équipe française, mais également pour la mise en place, pour cette circonstance, de la télématique, de l'électronique, de la vidéo-transmission et de l'informatique...

Palmarès :
Paires mixtes (140 paires) 1e Mme Gordon-Mittelman (G.B.)
Paires open (360 paires) 1e Martel-Stansby (U.S.A.)
Paires dames 1ere Mmes Kennedy-Sanders (U.S.A.)
Quatre 1er Lebel-Soulet-Faigenbaum-Pilon (France)

clé : l'ouverture

Sous ce signe prometteur se cache la Confédération des Loisirs de l'Esprit. Créée en 1974 sur l'initiative de Michel Bongrand, elle regroupait à l'origine les fédérations françaises de bridge, de dames et d'échecs. Plus récemment, le Scrabble et le tarot rejoignaient leurs illustres prédécesseurs. A côté de l'ambitieux objectif officiel clairement proclamé, « jouer un rôle moteur pour la défense et l'illustration d'un nouveau ludisme pour l'homme », il faut bien dire que pendant plusieurs années, la CLE vit toute son énergie absorbée par son rôle d'interlocuteur privilégié des pouvoirs publics dans le domaine du jeu. En clair, c'était la course aux subventions.
Aujourd'hui, la CLE, dont les effectifs se sont renforcés, nous rappelle son rôle d'animation et d'information. Nous ne pouvons que nous en réjouir. Que peut donc offrir la CLE ? Tout d'abord une adresse unique pour tout renseignement sur la pratique des cinq « grands classiques ». L'adresse du club d'échecs le plus proche de chez vous ? Le règlement officiel du jeu de dames ?... Ecrivez à la CLE !
Mais plus qu'une « banque de données », la CLE se veut être un véritable « centre de conseils ». Vous ne savez pas comment organiser le tournoi de tarot ou de Scrabble que votre comité d'entreprise réclame ou même créer le club qui manque dans votre école ou votre quartier ? Vous êtes à la recherche d'arbitres ou de matériel ? Contactez la CLE. Elle ne vous promet pas de miracle. Mais elle vous aidera à obtenir les contacts nécessaires. Attention, pour qu'elle puisse répondre à votre problème, pensez à accompagner votre demande d'un dossier le plus complet possible (date et lieu, nombre de participants, budget disponible...) et surtout, n'attendez pas la veille de l'« événement » pour vous en préoccuper !
A cette action indispensable, nous ne pouvons qu'apporter nos encouragements. Mais qu'il nous soit permis de regretter que les « loisirs de l'esprit » se réduisent encore à cinq jeux, aussi importants soient-ils. Et le go, le backgammon, les wargames, les jeux de rôle, Othello/Reversi ?... La CLE ne semble pas hostile à un certain élargissement. Alors, responsables de nouvelles fédérations, à vous de défendre votre passion et de demander à la CLE... de vous ouvrir la porte !
Confédération des Loisirs de l'Esprit, 5, rue Royale, 75008 Paris. Tél. : (1) 742.50.88.

Scrabble 82 : français
Les 18 et 19 septembre derniers s'est déroulée, à Vichy, la finale du VIIe championnat de France de Scrabble. Cent seize participants au championnat et 143 au tournoi open. Michel Duguet a été déclaré champion de France 82, en réalisant 3414 points sur 3461 ; suivi de Claude Del (3399 points) et de Bernard Caro (3360 points).

... et mondial
Le championnat du monde de Scrabble des pays francophones s'est déroulé du 30 octobre au 2 novembre à Hammamet (Tunisie). L'équipe française se composait de vingt-cinq joueurs parmi lesquels : Murraciole, champion du monde en titre, Duguet, champion de France 1982, et notre chroniqueur Hannuna. Les autres équipes nationales participantes étaient : belges, suisses, québécoises, tunisiennes. En outre, l'Italie et la Grande-Bretagne avaient délégué chacun un représentant. Le championnat s'est déroulé en cinq rondes. Et c'est finalement Michel Duguet qui a remporté, avec brio, le titre de champion du monde 1982 devant Benjamin Hannuna.

jeux & stratégie a joué pour vous...

MARCO POLO

Mako

Matériel :

• un plateau de jeu représentant une carte de l'Italie au Japon ;
• 4 pions « Marco Polo » ;
• 2 dés : un noir, un blanc ;
• 56 cartes « marchandises » réparties en quatre couleurs. Pour chaque couleur : 3 cartes d'une valeur de 80 « besants » (la monnaie), 4 cartes de 50, 2 cartes de 30 et 5 cartes « hasard » ;
• 4 cartes « secrets de l'Orient » d'une valeur de 240 besants chacune ; 4 cartes « tables d'or du Grand Khan » de même valeur ;
• des billets de 10, 20, 30 et 50 besants.

Principe du jeu :

il s'agit d'un jeu de parcours sur le thème des marchands de Venise qui partent vers l'Orient. Chaque joueur doit parvenir à Khanbalik, capitale de l'Empire du Khan Koubilai, pour lui remettre au moins trois marchandises d'une valeur de 80 besants chacune, en échange desquelles, il recevra « les tables d'or » et la mission de se rendre dans une ville de l'Empire. Parvenu à ses fins, le joueur reçoit « un secret de l'Orient » et peut dès lors prendre le chemin du retour. Le gagnant est le premier des joueurs qui atteint Venise « fortune faite ».

En cours de route, les joueurs peuvent s'arrêter sur des points « comptoirs commerciaux ». Moyennant 20 besants, chaque joueur peut tirer une carte « marchandise » et réaliser un bénéfice (faible ou important) ; avec 30 besants, il peut contraindre un autre joueur, situé sur le même comptoir commercial, à lui laisser prendre une carte « marchandise » de son jeu. Il est possible d'emprunter les routes maritimes avec le risque de rencontrer des corsaires. Le combat est inévitable : le joueur peut perdre de l'argent mais aussi s'emparer du butin des corsaires.

Commentaire :

la règle met mal en valeur tout l'intérêt de ce jeu aux apparences un peu simplistes. Il s'agit d'un jeu économique à l'image du *Monopoly*, même s'il n'en a pas toutes les qualités. Le déplacement des pions qui est indiqué par une flèche qui tourne sur le plateau de jeu intervient finalement peu, puisqu'il est possible de se déplacer d'un nombre d'étapes inférieur à celui que le hasard propose. Contrairement à la première impression, *Marco Polo* peut satisfaire les tacticiens : il s'agit de choisir judicieusement, en fonction de la plus ou moins grande proximité des pions des autres joueurs, s'il convient d'avoir tout son capital en argent liquide ou sous forme de marchandises.

En bref :

type de jeu : tactique et hasard ;
nombre de joueurs : 2 à 4 ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 8/10 ;
originalité : 7/10 ;
nous aimons : ♥
un peu.

JUDGE DREDD

Games Workshop

Matériel :

• un plateau de jeu représentant les 28 quartiers de « Mega City One », la ville la plus technologiquement développée du 21ᵉ siècle (il s'agit de New York) ;
• 6 cartes « justiciers », une par joueur ;
• 21 cartes « quartiers de ville », fournissant recto-verso la description et les caractéristiques de chaque quartier ;
• 54 cartes « actions » qui indiquent le matériel disponible et l'usage qui peut en être fait par les justiciers ;
• 28 cartes « crimes » ;
• 28 cartes « criminels » (le « trombinoscope » de la police locale) ;
• 6 jetons représentant les justiciers ;
• 1 dé ;
• un fascicule où figurent toutes les cartes recto-verso.

Principe du jeu :

Judge Dredd est directement tiré d'une bande dessinée anglaise, *2000 A.D.*, où sont contées les aventures d'un justicier du nom de Dredd. Chaque joueur incarne un justicier à l'image du héros de la B.D. et tente d'être le plus efficace.

Les différents paquets de cartes sont mélangés et placés, faces contre table, non loin du plateau de jeu. Chaque joueur pose à son tour le pion qui le représente dans l'un des sept quartiers de la ville encore inoccupé. Le joueur désigné par le sort pour commencer retourne les cartes supérieures des paquets « quartier » et « crimes » pour déterminer le lieu et la nature de l'infraction qui vient d'êre commise.

Chaque joueur reçoit 6 cartes « actions ». Première phase : déplacement des justiciers. Chacun peut se déplacer d'une ou deux cases par tour puis poser une première fois des cartes : des cartes bonificatrices pour soi et, de préférence, pénalisantes pour les autres joueurs. Ces « bâtons dans les roues » des autres justiciers amoindrissent leur potentiel de force et sont directement placés dans leur camp.

Dès qu'un joueur pénètre dans le quartier où se trouve le criminel, la carte qui le désigne est retournée. Le justicier additionne ses différents facteurs de combat. Si ceux-ci sont supérieurs à ceux du criminel, il est immédiatement arrêté ; sinon, le justicier rejoint l'hôpital des forces de police.

Le total des facteurs de combat est composé de la force de base du justicier (+5), et de la somme des différents jets de dés accordés par les cartes « actions » bonificatrices. De ce total, on retranche la somme des points réalisés aux dés avec les cartes pénalisantes. La force du criminel est comptabilisée de la même manière.

Est désigné comme vainqueur celui des joueurs qui totalise le plus de points en prenant comme base la somme des potentiels de combat des criminels arrêtés.

Commentaire :

Judge Dredd, qui connait déjà un très vif succès Outre-Manche, quelques semaines seulement après sa sortie, est très proche des *Mille bornes* par la structure de sa règle et sa simplicité. L'idée d'associer le jeu de cartes et le déplacement de pions — solution qui semble depuis peu retenir à nouveau l'intérêt des créateurs de jeux (voir *Marco Polo*) — situe d'emblée *Judge Dredd* dans la catégorie mi-tactique, mi-aléatoire, mais n'explique pas les raisons de son succès.

Il tient d'abord au fait de revivre les aventures d'un héros de B.D. Mais il y a plus. La description de la ville, des « criminels » qui la parcourent et des lois qui la régissent donnent un cachet exceptionnel au jeu. Les justiciers ne sont pas des « bons » et les criminels des « méchants » de légende. L'univers décrit est absurde, aussi dérisoire que le comportement de tous ceux qui sont contraints d'y vivre : les justiciers démarrent au quart de tour pour interpeller les « mobil-home » qui roulent trop lentement ou les gens qui fument en dehors du « smokatorium ». Le succès de *Judge Dredd* c'est la combinaison tragi-comique de *Superman* et de *1984*.

En bref :

type de jeu : tactique, hasard ;
nombre de joueurs : 2 à 6 ;
présentation : 8/10 ;
clarté du jeu : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons ♥♥
beaucoup.









QUATRO COMPUTER

MB Electronics

Matériel :

• un support de jeu en plastique (format 16 × 16 × 4,5 cm) comprenant 16 cases (l'usage du jeu requiert une pile 9 volts) ; le jeu est garanti 6 mois ;

• 32 cubes blancs, 32 cubes rouges. Les cubes peuvent s'encastrer les uns dans les autres pour former une colonne stable.

Principe du jeu :

avec ce support, il est possible d'accéder à deux jeux. Le premier : trouver le premier le chemin tracé (en trois dimensions) par l'« ordinateur » ; le deuxième : être le premier à aligner 4 cubes de sa propre couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Commençons par le jeu d'alignement : il s'agit d'un jeu bien connu, style morpion en trois dimensions, maintes fois lancé sur le marché du jeu de réflexion (*Space lines*), mais qui trouve ici, grâce à l'électronique, un léger regain d'intérêt. En effet lorsque des joueurs amoncèlent des cubes de couleurs sur un damier 4 × 4, il est bien difficile de se souvenir de la couleur des premiers cubes posés : ils sont recouverts.

Ici, toute pose d'un nouveau cube s'accompagne d'une pression sur la case qui lui sert de base. Le circuit intégré mémorise le coup du joueur et peut indiquer le moment venu que quatre cubes de même couleur sont alignés dans une quelconque direction.

Le « labyrinthe » quant à lui est plus complexe. Il s'agit en fait d'un jeu de liaison tridimensionnel. Pour commencer, chaque joueur tente de poser un cube sur une des cases de sa rangée de départ : petite musique ou bourdonnement indique respectivement si la bonne case — celle correspondant au tracé conçu par l'ordinateur — a été ou non trouvée. Une des cases est la bonne : elle devient immédiatement l'objectif de votre adversaire, sa case d'arrivée. Le premier qui atteint la case de départ de son adversaire a gagné la partie. Entre le départ et l'arrivée, chaque joueur tente de trouver, par essais et erreurs, le seul chemin qui relie les deux bords du plateau de jeu.

Commentaire :

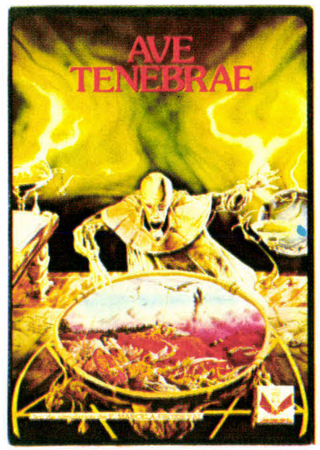
l'idée est excellente et le petit programme qui gère les deux jeux est parfaitement au point. On a tout à fait l'impression que la machine « voit » les cubes que l'on pose. Les deux jeux — jeu d'alignement et jeu de liaison-labyrinthe — sont d'un grand classicisme. Ce qui est un peu dommage dans la mesure où le programme permettait d'innover. Dommage ! Cela dit, nous avons pris plaisir à y jouer.

En bref :

type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : 2 ;
présentation : 9/10 ;
clarté des règles : 8/10 ;
originalité : 6/10 ;
nous aimons : ♥
un peu.

wargames et jeux de rôle

AVE TENEBRAE
Dragonlords



« Vous, général en chef des armées de l'Empire, avez échoué. Vous n'avez pu contenir les hordes hurlantes, les armées démoniaques et le flot incessant des morts-vivants. Cependant, les Dieux cléments ont eu pitié de vous et lentement un brouillard étrange se forme, et au travers, vous voyez vos morts se relever et le temps aller à reculons jusqu'au moment où les portes qui vomirent les immondes armées du Magiocrate se referment. (...) Le temps a été remonté, et maintenant vous devez réussir là où vous aviez échoué. (...) L'aube se lève et avec elle des portes lointaines s'ouvrent. La horde hurlante approche, mais cette fois vous êtes prêt ».

Telle est l'entrée en matière d'*Ave Tenebrae*, conçu par l'ancien rédacteur en chef de *Casus Belli*. C'est une simulation stratégique de type fantastique, où la magie, qui tient le devant de la scène n'est pas sans rappeller celle de *Donjons & Dragons*.

Les huit pages de la règle ne sauraient en aucun cas suffire à s'initier à ce type de jeu. *Ave Tenebrae* s'adresse principalement aux amateurs confirmés de wargames qui possèdent en outre quelques rudiments sur les règles communes aux jeux de rôle.

Appréhendé dans cet esprit, *Ave Tenebrae* est un jeu conçu avec le souci constant de faire rêver les amateurs de combats fantastiques. Une règle très précise aurait été la bienvenue, mais les données sont largement suffisantes pour traiter les cas particuliers non évoqués. Les amateurs de jeux de simulation prendront plaisir à manipuler les quelque 300 pions que compte le jeu, sur un plateau à grille hexagonale comportant 57 cases sur 40.

Le jeu se pratique à 2 ou 4 : d'un côté les troupes du Magiocrate et ses hordes de monstres, de l'autre, l'Empire et ses alliés.

Le tour de jeu, qui comprend 10 phases distinctes, peut être résumé pour chaque camp à : mouvement, magie et combat. Il faut noter que dans certaines circonstances, la force de la magie domine celle des armes sans pour autant la rendre négligeable.

Au terme des 32 tours que compte le jeu toutes les cohortes retournent sagement dans le casier en plastique de rangement qui, on s'en doute, est le bienvenu. Saluons cette excellente initiative que les autres éditeurs feraient bien de généraliser.

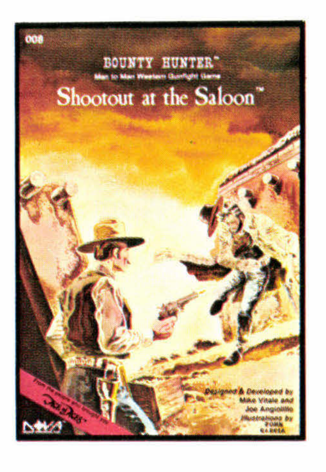
En revanche, nous n'avons pas été vraiment séduits par le graphisme du plateau de jeu, et carrément outrés que, pour 159 francs, il ne soit pas cartonné ! Nous nous demandons enfin s'il était vraiment indispensable d'écrire toutes les règles en gothique ! Mais, avec un peu d'entraînement, on s'habitue et découvre qu'elles sont rédigées en français.

En effet, *Ave Tenebrae* est édité par Dragonlords, une marque française ... comme vous l'avez certainement deviné. Dans la même collection, deux wargames classiques *La Bataille de la Marne* et la réédition de *Napoléon à Austerlitz*. La reconquête du marché intérieur est en cours !

BOUNTY HUNTER
(Nova Game Designs)

Un jeu vraiment génial et qui donne envie de jouer tout de suite, ne serait-ce que pour faire honneur aux prodiges d'ingéniosité qu'ont déployés Mike Vitale, Joe Angiolillo et toute l'équipe de « Nova Game Designs » qui a créée *Bounty Hunter* après *Ace of Aces* qui vient enfin de recevoir des règles en français, voir page 28.

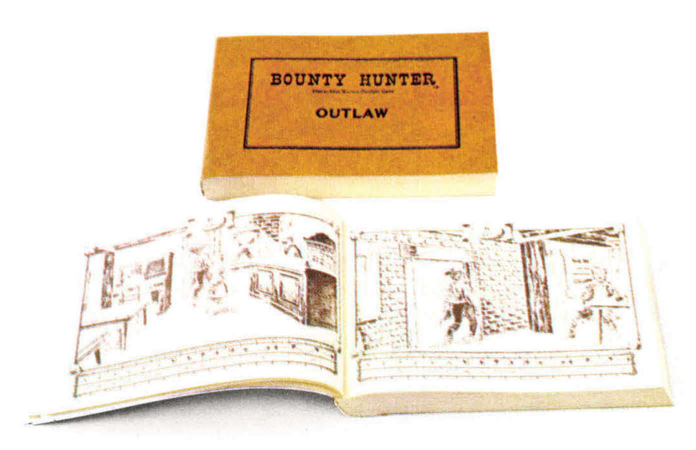
Cette fois-ci le thème retenu n'est pas celui des avions de la première guerre mondiale, mais le Western. Bien qu'il ait été considérablement enrichi, le principe reste le même : chaque joueur prend en main l'un des deux livres de la boîte de jeu ; en l'occurence, celui du hors-la-loi ou du justicier. Hormis les vingt premières pages réservées à la règle du jeu, les 300 suivantes comportent chacune un dessin représentant la scène que voit celui qui tient le livre. Au bas de



chaque dessin figurent une rangée de signes — le plus souvent des flèches — et, encore en dessous, des numéros. Les flèches représentent l'éventail des possibilités de déplacement du personnage compte tenu de la configuration des lieux où il se trouve ; et les numéros, un renvoi à d'autres pages du livre.

Chaque joueur ouvre son livre à la page indiquée par la règle, choisit en silence le mouvement qu'il désire opérer, puis se reporte au numéro de la page correspondant au mouvement. Une nouvelle image montre ce que le personnage voit au terme de son déplacement. Deux cas se présentent : soit le bas de la page se présente comme le précédent, soit il comporte une double rangée de nombres.

Dans le premier cas, les joueurs entament une nouvelle séquence de déplacement en simultané. Dans le second cas, chacun annonce à haute voix à son adversaire le numéro de la page où il se



trouve. D'un coup d'œil rapide chacun cherche ce numéro dans la première rangée de nombre et se rend à la page indiquée par le nombre qui est juste en dessous. Au moins l'un des deux joueurs aboutit sur une page où il voit son adversaire. Parfois les deux se font face et tirent ; parfois, vous seul le découvrez de dos ... en train de vous guetter au coin de la rue !
Le combat est réglé avec une rapidité digne de l'Ouest. Le tireur regarde sur une feuille spéciale où figure, à l'échelle, une silhouette quadrillée. Il choisit une case pour désigner l'endroit qu'il vise et l'annonce ; par exemple C5 ! L'adversaire introduit un facteur aléatoire en lisant un table et annonce les coordonnées de la case où va finalement se loger la balle du tireur. Il faut préciser que ce facteur aléatoire est soigneusement calculé pour reproduire la « réalité » : malgré lui, il est presque impossible de manquer sa cible à bout portant ; en revanche, les chances de tirer à côté s'accroissent avec la distance.
La règle ne dit pas comment tirer plus vite que son ombre, mais il est rare de trouver un jeu tactique, pratiqué en simultané, exempt de dés, aussi accessible et drôle. L'étonnement est à son comble quand on apprend en lisant la règle qu'il est possible de choisir son arme (du Colt 45 au Derringer en passant par le « peacemaker ») et que le personnage que l'on incarne acquiert de l'expérience à mesure qu'il sort victorieux des duels qu'il affronte. La « renommée » devient une variable comme les autres, rendant le tireur toujours plus redoutable.
La seule excuse valable pour ne pas se précipiter acheter *Bounty Hunter* est de ne pas comprendre l'anglais. Nous attendons avec une vive impatience la traduction française.

D & D : les cristaux liquides attaquent

Un écran à cristaux liquides, format 24 × 36 mm et trois touches : direction, mouvement, attaque ; telles sont les caractéristiques extérieures du *Dungeons & Dragons* produit par Mattel Electronics. Terrasser un dragon à l'aide d'une flèche (qu'il faudra trouver), c'est la mission que doit remplir le petit personnage manœuvré par le joueur à l'aide des touches.
La découverte d'un grappin dans l'une des cases du damier invisible sur lequel se déroule en réalité le jeu permettra au personnage de se sortir de l'une des nombreuses trappes qui jalonnent sa route, quel que soit le niveau de difficulté choisi (il y en a trois). Au carrefour voisin d'un piège, dragon, flèche... le symbole correspondant apparaît sur l'écran ; mais rien n'indique sa direction. Il est alors possible, et conseillé, s'il s'agit d'un piège ou du dragon, de contourner l'obstacle et de déduire sa position d'après les renseignements



collectés... Mais attention, le dragon se déplace !

Après des dizaines de modèles, spectaculaires certes, mais qui ne mettaient guère à l'œuvre que les réflexes, voici enfin un petit jeu à cristaux liquides qui, au-delà de l'adresse pure, fait appel à un minimum de sens tactique.

Pour la deuxième fois, (voir *J & S* n° 12), Mattel « électronise » le thème de *Dungeons & Dragons* en proposant un jeu plaisant. Mais, malgré le nom, que les authentiques « role-players » ne se méprennent pas : ils n'y retrouveront vraiment pas grand-chose des frissons de leur jeu préféré !

Avis...

- Fana de wargames, détraqué des jeux de rôle, Guy Ernoul recherche des homologues pour monter un club. 15, rue de l'Arche, 72000 Le Mans. Tél. : (43) 84.70.83 (après 20 h 30).
- Antoine Pouzet, très intéressé par les jeux à échelle humaine comme *Killer* (voir *J & S* n° 13) ou les jeux de survie, invite tous les amateurs de la région nantaise à se joindre à lui pour de grands jeux à l'échelle 1:1. 57, avenue des Nautières, 44800 St-Herblain. Tél. : (40) 59.11.53.
- Il est en mal de partenaires, il a des locaux, il recherche des amateurs pour créer un club de jeux de stratégie. Eric Rosenbaum, 2, rue des Bleuets, 60000 Beauvais. Tél. : (4) 445.10.46 (après 18 h 30).
- Stratéjeux organise chaque mercredi à partir de 13 h 30 des initiations aux jeux de rôle (D & D, Gamma World, Traveller...). Passage Montparnasse, 21, rue du Départ, 75014 Paris. Tél. : 321.69.52.

échos

Saga galactique

L'escadre oubliée est le titre du fascicule de jeu qui sert de module d'extension à *Saga galactique*, wargame de science-fiction présenté dans *J & S N° 15.* Ecrit en français et diffusé par « Simulations Cornejo », il présente les mêmes caractéristiques que les jeux précédents : ils ne paient pas de mine, mais sont conçus avec précision et expliqués avec clarté.
Le thème est celui d'une escadre-robot oubliée depuis des millénaires dans un « recoin » de l'espace. Réactivée par la proximité d'une flotille de vaisseaux conduits par des humains, elle entame le combat contre les lointains descendants de ceux qui l'ont conçue...

Mai 68 reparaît

Mai 68 - La nuit des barricades, vous vous souvenez ? (sinon, relisez *J & S* n°3). Epuisé, ce jeu de Duccio Vitale et François Nédelec reparaît aujourd'hui sous une nouvelle présentation (éditions du Stratège, diffusion par France Double R) et surtout avec une règle renouvelée, plus accessible et plus claire. Il reste les barricades, cocktails Molotov, les lacrymogènes, les pavés (et dessous la plage).

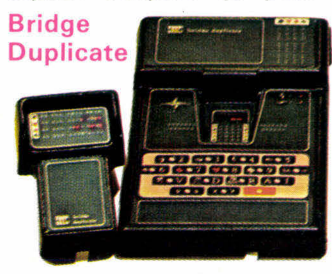
Donjons solo

Vivez une aventure en solitaire : livres et fascicules arrivent sur le marché français.
Le lecteur-aventurier lit, en anglais, hélas, un court paragraphe au terme duquel il doit choisir un comportement, puis il se reporte au numéro de son choix et ainsi de suite.
Disponible dans les boutiques spécialisées, la série éditée par « Flying Buffalo », se compose d'une quinzaine d'aventures construites sur le thème médiéval fantastique (format 21 × 15 cm, 40 pages en anglais).

du côté des microprocesseurs

• Voici *Bridge Duplicate,* une machine électronique de conception française qui peut

Bridge Duplicate



remplacer 1, 2, 3 ou même 4 joueurs. Rien de nouveau jusque-là, puisque *Bridge Challenger 1* et *2* en font autant (voir *J & S* n° 1 et 7). *Bridge Duplicate* présente cependant deux atouts importants :

1. moins de manipulations grâce au système ingénieux qui permet au joueur de prendre immédiatement connaissance de sa main par un petit terminal où ses cartes apparaissent sous forme de points lumineux verts pour les ♠ et les ♣, rouges pour les ♥ et les ♦. La lisibilité sera à améliorer ; mais un simple code, entré dans la machine à l'aide d'un clavier de 16 touches, permet la distribution des cartes de manière quasi instantanée.

2. qualité de jeu supérieure comme l'a démontré le match organisé entre *Bridge Duplicate* et un prototype de *BC3* (Voir *J & S* n° 17). Voici une donne :

Bridge Duplicate		BC3	
S	N	S	N
2♣	2♦	2SA	3SA
2SA	3♠		
4♠	passe		

♠ D 9 6 5 2
♥ 10 5 2
♦ 10 9 5
♣ D 7

☐

♠ A R 10 4
♥ R 4
♦ A D 6 2
♣ A R 4

La séquence d'enchères de *BD* est parfaite et aboutit au bon contrat (joué de la mauvaise main il est vrai, *Bridge Duplicate* ne pratique le Texas que sur l'ouverture d'1SA). La séquence de *BC3* est plus brève, mais aboutit à un contrat douteux. L'ouverture de 2SA est toutefois justifiée car *BC3* jouait le système américain où cette enchère va jusqu'à 23 points d'honneur. Par contre Nord doit bien sûr nommer ses ♠ par 5.

Enchérisseur très convenable, *Bridge Duplicate* est moins performant au jeu de la carte où il sait pourtant jouer en coupe, surprendre une carte maîtresse de son partenaire etc. Il a par contre des problèmes avec ses défausses et les communications (qui n'en a pas ?), mais comme c'est un système évolutif on peut espérer des progrès dans ce domaine d'ici un an ou deux. *Bridge Duplicate* est vendu 2 950 F avec un seul terminal, 650 F par terminal supplémentaire. Ce n'est certes pas donné, mais si vous connaissez un gentil et fortuné Père Noël.. (voir page 28).

• La firme allemande Hegener et Glaser, qui prépare *Mephisto 3* vient de sortir *Mephisto 2S* (S pour Speed = vitesse).

Mephisto 2S



Celui-ci est doté d'une part d'un microprocesseur plus rapide que *Mephisto 2* (60 % environ), et d'autre part d'un programme amélioré dans toutes les phases de la partie, surtout en finale. *Mephisto S,* plus performant coûte moins cher que le 2 : 2 650 F.

Lors des parties, *Mephisto 2S* fait au moins jeu égal avec le *Sensory 9.* Moins fort tactiquement (il met 1 h 40 min pour résoudre la question « échecs » de notre concours, voir *J & S* n° 14, contre 18 min au *SC9*), il a par contre de meilleurs principes positionnels et une bibliothèque d'ouvertures... visiblement conçue pour contrer son adversaire américain.

Un problème toutefois pour les possesseurs de *Mephisto 1, X* ou *2,* ils pourrront certes acheter le nouveau programme (1 000 F le module), mais bien sûr leur appareil demeurera moins performant que le *Mephisto 2S* puisque le microprocesseur tournera moins vite. Voilà d'ailleurs le vrai problème des systèmes « modulaires ». Ils vous permettent de toujours disposer du plus récent programme, mais si c'est pour le faire « tourner » sur une vieille quincaillerie...

Conchess



• *Conchess* est le programme suédois qu'avait pris la deuxième place au championnat du monde 1981 derrière l'*Elite.* Fabriqué en Irlande il est proposé aujourd'hui en trois habillages différents :

• Escorter, en plastique, 30 × 30 cm : 2 400 F.

• Ambassador, en bois, 38 × 38 cm : 2 990 F (voir page 28).

• Monarch, en marqueterie, 53 × 53 cm : 4 000 F.

Tous sont entièrement sensitifs, modulaires, et analysent sur le temps adverse.

La force tactique de *Conchess* est comparable celle du *SC 9* (16 min 40 s pour résoudre la question de notre concours). Il a tout de même le défaut de ne pas varier suffisamment ses réponses dans l'ouverture, et d'avoir quelques faiblesses en finale. Son atout réside dans le confort d'utilisation inégalé à ce prix.

• Pour les moins forts, ou moins fortunés, signalons la sortie du *Mephisto Junior* (1 000 F) sous forme de calculette avec un programme proche du *Mephisto 1,* ainsi que du *Chess Challenger Sensory 6* (1 400 F) plus faible mais modulaire et semi-sensitif : il faut tout de même lire les coups de l'ordinateur sur un écran.

• Avis enfin à tous les heureux possesseurs du *Chess Challenger 9.* Vient de sortir un petit (par la taille) module d'ouvertures, adaptable sur leur machine, ne contenant pas moins de 1 345 débuts de partie sur une profondeur moyenne de 20 coups ! Mieux que n'importe quel manuel. Mais plus cher aussi : cette petite merveille ne coûte quand même pas loin de mille francs !

Pierre Nolot

La pomme dort

La pomme ? C'est bien entendu, en français, *l'Apple,* le mondialement fameux ordinateur personnel. Autant dire qu'à l'annonce d'un « Goncourt » des logiciels autrement dit « Pomme d'Or 82 », notre sang de ludoticien n'a fait qu'un tour. Pensez ! Un concours qui a pour objet de « sensibiliser tous les auteurs de logiciels à contribuer à l'effort d'Apple d'élargir la bibliothèque de logiciels disponible sur ses matériels », ne pouvait que faire vibrer nos petites antennes.

Hélas nous avons alors appris que la pomme d'Or récompenserait l'auteur ayant développé une application dans l'une des 5 catégories suivantes : éducation, gestion, recherche et développement, personnel/professionnel, logiciels/système. Nous étions déjà déçus que les logiciels de jeux ne représentent pas une section à part entière du concours. Mais dans quelle catégorie se rangeraient-ils donc ? La réponse effaça nos derniers espoirs : pas question de jeux, il ne sera tenu compte que de programmes utilitaires. Dommage ! Surtout que le dossier de presse nous apprenait que pendant les deux derniers mois, il y avait trois programmes de jeux parmi les cinq logiciels pour *Apple* les plus vendus aux Etats-Unis. Dont le premier au Hit-parade ! Chère pomme, réveille-toi au moins pour l'année prochaine !



DES HEURES
DE LOISIRS ORIGINAUX
jeux & stratégie
SPECIAL FETES
POUR VOUS,
POUR VOS AMIS,
UN ABONNEMENT CADEAU
pour vous la possibilité de recevoir
chez vous les prochains numéros
de JEUX & STRATEGIE.
pour vos amis un cadeau original
qui leur permettra de jouer pendant toute
une année.
1 AN 84 F
UNE IDEE CADEAU
LE COFFRET COMPLET
offrez à vos amis la collection complète
des numéros de l'année 1982
présentée dans un luxueux coffret.
la collection 1981 est également
disponible.
Le coffret 95 F
Pour commander
tournez vite la page
le solitaire
jeux & stratégie



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à JEUX & STRATEGIE, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

• Veuillez m'abonner à Jeux & Stratégie pour

1 AN - 6 numéros 84 F (Etranger 100 F)

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

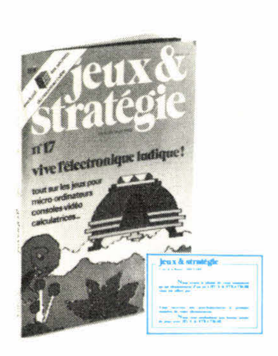
Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Age et profession (facultatif) ....

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre.

Liste de nos correspondants étrangers page 111.



BULLETIN D'ABONNEMENT AMI

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à JEUX & STRATEGIE, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

• Veuillez abonner à Jeux & Stratégie pour

1 AN - 6 numéros 84 F (Etranger 100 F)

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre.

• Je souhaite être prévenu à la fin de cet abonnement cadeau ☐ OUI ☐ NON

dès réception de ce bulletin nous adresserons une carte à votre ami pour lui annoncer que ce cadeau lui est offert par :

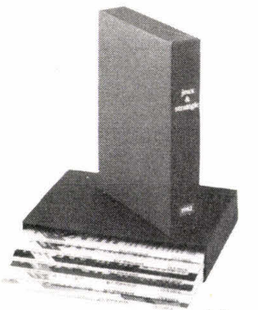
Nom .... Prénom................

Adresse ....

....

C.P............ Ville ....

Liste de nos correspondants étrangers page 111.



BON DE COMMANDE COFFRET

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à JEUX & STRATEGIE, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

• Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous :

..... Coffret contenant les 6 numéros de l'année 1982

..... Coffret contenant les 6 numéros de l'année 1981

au prix unitaire de 95 F franco (Etranger 112 F)

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Age et profession (facultatif) ....

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement établi à l'ordre de Jeux & Stratégie par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre.

Profitez vite de ces offres, dans un mois c'est NOËL !

manque de reflex ?

Quelle déception ! Nos lecteurs nous avaient habitués à plus d'enthousiasme à répondre à nos appels. Cette fois, ce fut le « bide » complet. En tout cas, nous n'avons reçu que quelques trop rares envois suite à l'annonce de notre petit concours « jeux de reflex », (*J & S* nº 16).
Nous avons toutefois bien apprécié l'œuvre de Gérard Bruder, de Faulquemont dans la Moselle, qui nous a envoyé cette image de jeunes Thaïlandais en train de jouer aux dames avec un matériel... fort économique ! L'auteur recevra prochainement la récompense promise. Encore bravo pour lui et honte à tous les paresseux du déclic !



Rallye J & S 82
Coup d'envoi réussi pour le premier « Rallye J & S » : plus de 2 000 équipes y ont participé, à l'initiative de près de 160 organisateurs. En revanche, vous avez été trop peu nombreux à nous renvoyer les feuilles-questions destinées à doter de prix l'équipe du rallye proposant les questions les plus originales.
Le premier prix 82 a été attribué au responsable de l'équipe B du rallye « Chimère », Jean Goetzmann, de Vitrolles, qui recevra un jeu de dames électronique (« Dames Challenger »). Très proches du Grand Prix, il faut citer les rallyes de l'Association de maîtres en informatique de Dauphine-Paris-IX et le sympathique Rallye-vélo-surprise, organisé par Alain Bideau dans la région Lyonnaise. La meilleure équipe de chaque rallye sera également récompensée ; chaque membre de l'équipe recevra un « Skirrid ».

othello

• Les concurrents (les participants au championnat de l'an dernier, les membres du BGC, les adhérents des différents clubs) ont été prévenus quasiment à la dernière minute. Pourtant trente-six d'entre eux ont répondu à l'appel.

Le deuxième championnat de France d'Othello-Reversi a eu lieu, à l'Hôtel Mercure de Paris-Montrouge, le 17 octobre à l'initiative du Bénédictine Game Club. Ce championnat, sélectif pour le mondial, s'est disputé en 5 parties (système Bucholtz), cadence 30 minutes par joueur.

Classement : 1[er] Bernard Daunas de Paris (5 points sur 5), à droite sur la photo ; 2[e] Bernard Berriot de Reims (4 points), à gauche ; 3[e] Sylvain Perez (champion du monde 78), 4[e] Christophe Tige, 5[e] Philippe Bonis.

Regrettons toutefois l'absence du champion de France 81, François Pingaud.

• Une semaine plus tard, le week-end du 23-24 octobre à Stockholm (Suède), c'était le championnat du monde, où Bernard Daunas représentait la France. Onze concurrents brigaient le titre. Hélas dès la première partie, Daunas se faisait éliminé... pour dépassement de temps imparti !
Résultats : le Japon conserve le titre grâce à la première place de Tanida (quinze ans !), 2[e] les U.S.A. grâce à Schaman, 3[e] l'Italie ; 4[e] la Belgique... La France arrive bonne 7[e].
Rendez-vous à Paris en 1983, pour le prochain championnat du monde d'Othello.
• C'est dans la (très) « chaude » ambiance du Sicob que s'est déroulé, les 25 et 26 septembre derniers, le 4[e] tournoi international d'Othello/Reversi, organisé par la revue *L'Ordinateur Individuel*. Il faut insister sur le fait qu'il s'agit du plus grand tournoi mondial d'ordinateurs, avec 134 concurrents. Le premier prix de la catégorie « compilé » est allé à Bras, sur ZDK 86. Celui de la catégorie « interprété » à Barret et Cattan, sur MZ 80 K et enfin, le tournoi réservé aux calculatrices programmables, se déroulant sur un 6 × 6, a vu la victoire de Kombar sur PC 1211.
Il est grand temps de préparer votre programme pour le prochain tournoi ; en prenant contact avec la revue *L'Ordinateur Individuel,* 41, rue de la Grange-aux-Belles, 75483 Paris Cedex 10.


photo M. Maraninchi.

échos

Red Seven International
Le 16 octobre dernier s'est déroulée à Paris, la finale du championnat international de Red Seven, organisé par le Bénédictine Game Club. 1[ere] : Monique et Laurence Claudon ; 2[e] : Giraud et Cali de Paris ; 3[e] : Roelandt et Koch, de Bruxelles.

Le jogging de l'esprit !
C'est le titre de l'ouvrage que Marco Meirovitz (l'inventeur du *Master Mind*) doit tout bientôt faire paraître dans la collection *Jeux & Stratégie*, aux éditions du Rocher. Une méthode facile, progressive et amusante pour passer maître dans l'art de la logique et de la stratégie. Un véritable passeport pour l'univers du jeu de réflexion. A retenir dès maintenant chez votre libraire !

Arbitre S.V.P. !
La Fédération française de Tarot vient de publier le « code d'arbitrage » ; il détaille toutes les attitudes à adopter dès qu'il y a faute dans une partie entre amis ou en tournois. 15 F (4, cours de Verdun, 69002 Lyon).

Go dans les grandes écoles
Un tournoi de Go par équipes doit se dérouler sur plusieurs week-ends, en décembre 82 et janvier 83. Elèves de grandes écoles, inscrivez-vous dès à présent à la Fédération française de go (BP 95, 75262 Paris cedex 06).

Cent ans de jouets
... Au Musée des Arts décoratifs du 24 novembre au 14 février 83. Les six cents jeux et jouets réunis proviennent des collections du Musée, mais aussi du Musée de Poissy et de collections privées.
Horaires : de 13 h à 19 h (fermé le mardi). Samedi et dimanche de 11 h à 18 h. 107, rue de Rivoli, 75001 Paris.

Les « avis » de nos lecteurs vous attendent page 102.



DONJONS & DRAGONS
...et les autres jeux de rôle

Magicien, elfe, agent secret, Superman, Al Capone ou Billy the Kid, à vous de choisir votre personnage. Les jeux de rôle vous le permettent en vous proposant une aventure permanente où non seulement votre imagination, mais aussi votre logique, votre sens tactique et votre esprit de décision seront mis à rude épreuve. Vous êtes tenté ? Suivez le guide !

par Michel Brassinne et Didier Guiserix

— *« Alors ? »*

— *« eh bien... heu... en ce moment, je suis enfermé en haut d'une tour et les hommes-lézards défoncent la porte à coup de hache. »*

Les nuits d'un joueur, pardon, d'un personnage de jeu de rôle ne sont pas toujours roses ! Et « la première fois », comme dans d'autres domaines, n'est pas quelque chose que l'on oublie facilement. Si vous interrogez un « initié » sur cet événement qui a marqué sa vie, il vous répondra pudiquement que *« ça ne se raconte pas »,* ou il vous noiera sous un déluge d'anecdotes invraisemblables et d'horribles détails ! Bref, de toute façon, vous ne saurez toujours pas « ce que c'est que ces jeux » et « comment on y joue ».

Evidemment, la meilleure solution est d'essayer. Avec des amis ou dans un club. Si vous avez la chance de pouvoir le faire, n'hésitez pas. Mais c'est, hélas, trop rarement le cas. Vous devinant perplexe devant les stupéfiantes boîtes, livres et autres figurines encombrant les boutiques « in », nous allons tenter de vous guider dans cet univers mystérieux. Nous espérons vous convaincre de « sauter le pas ». Cependant, il va de soi que nous déclinons toute responsabilité quant aux éventuelles altérations que pourrait subir votre personnalité. Nous allons tout de suite vous rassurer : même si vous vous mettez bientôt à marmoner dans le bus des histoires de gobelins, et autres mutants, ne vous inquiétez pas, vous ne serez pas le seul. Car si la vogue des jeux de rôle semble aborder que lentement la France, elle est sans aucun doute inexorable. *Dungeons & Dragons*

(prenez l'habitude d'abréger en *D & D*) s'est déjà vendu à deux millions d'exemplaires dans le monde. Et son « prolongement » hautement raffiné, *Advanced D & D* n'est pas loin de le rattraper, avec un « score » d'un million et demi. Les créations plus récentes atteignent déjà des scores confortables : *Traveller,* 250 000, *Fantasy Trip,* 110 000, *Top Secret,* 80 000... Quant aux derniers-nés, ils déferlent aujourd'hui sur le marché à raison de trois ou quatre par mois !

Qu'est-ce que c'est ?

Un jeu de rôle est un jeu où les participants sont invités à « explorer », sous forme de dialogue, un « lieu » créé par un meneur de jeu dans le cadre de l'univers prévu par les règles de base. Chacun des joueurs (de 2 à 10 ou 15) incarne un personnage dont les caractéristiques, physiques et psychiques, données ou choisies au début de la « partie », évoluent au cours du jeu selon le comportement qu'il adopte et les événements qu'il déclenche ou qu'il subit, explorations, combats, acquisitions...
Le personnage créé par un joueur à l'occasion d'une aventure particulière (une partie) peut y survivre et se retrouver, avec les caractéristiques qui en ont découlé, au départ d'une nouvelle aventure. D'où un terrible danger de dépression nerveuse pour le joueur qui voit périr, en une nuit funeste, son personnage qu'il incarnait depuis des mois !

Des jeux qui ont un nom de jeu de rôle...

Premier piège à éviter : les ruses du marketing. Après le phénoménal succès de *D & D,* on voit, comme par hasard, se multiplier les jeux de « dragons ». Ne vous y fiez pas. Ce n'est pas parce qu'un jeu porte le nom d'un monstre, que sa boîte présente un dessin horrifique, qu'il s'agit d'un jeu de rôle. *Dragon Pass* se déroule dans le même décor que *Runequest,* un « vrai » jeu de rôle. Pourtant il s'agit en fait d'un pur wargame, excellent au demeurant.
Son cas n'est pas exceptionnel. Et ne parlons même pas de certains *Drôles de Dragons* qui « à partir de 5 ans » procurent un jeu « d'adresse et de vive compétition » !

Etes-vous un « role-player » qui s'ignore ?

Etes-vous fait pour les jeux de rôle ? Evidemment, si l'idée même de vous « impliquer » dans un personnage imaginaire vous fait horreur, n'en parlons plus. Mais même si vous êtes tenté, cela ne suffira sans doute pas. Car, votre nouvelle passion risque fort de vous dévorer d'abord... votre temps. Laissez tomber tout de suite, si vous pensez à « une petite partie de temps en temps, à l'apéro ». Une « partie » vous retiendra souvent de 20 heures ... à l'aube ! Pas de « blitz » de jeu de rôle !
Puis vient le thème. Si vous êtes prêt à incarner un personnage, autant que l'univers dans lequel il « vivra » vous séduise. Si le « médiéval fantastique » vous ennuie profondément, abandonnez *D & D* . Si la science-fiction vous donne des boutons, ne pensez pas à *Traveller.* Si les deux vous font bailler, cherchez dans les derniers-nés des jeux de rôle, celui dont le thème vous « accroche » le plus : western, années 30, espionnage... Attention, parmi les plus récentes productions, les jeux les plus accessibles se mêlent aux plus ésotériques. Reportez-vous à notre sélection !
At last, but not least, do you speak english ? Car hélas, pour l'instant, tous les jeux de rôle nous viennent des Anglo-Saxons. Et si vous ne comprenez pas l'anglais, votre choix se restreindra au « matériel » traduit. Mais ne vous découragez pas devant les vitrines des boutiques. Demandez discrètement au vendeur : de nombreuses traductions circulent, dont celle de la « boîte de base » de *D & D* (chut ! il ne faut pas le répéter, ce sont des productions fidèles, mais ... « pirates »).

FANZINES

Pour en savoir plus, si vous devenez un véritable « fana » des jeux de rôle, vous pouvez vous reportez à des revues très spécialisées en ce domaine. Elles offrent pour la plupart des études détaillées sur les différents jeux de rôle, et parfois des scénarios « prêt à jouer ». Encore une fois, regrettons l'anglophonie quasi-générale, battue en brêche par nos seuls acolytes de *Casus Belli.*

• en anglais :
— *Sorcerer's apprentice.* Flying Buffalo Inc., 915 South 52nd St., Suite 3. TEMPE, AZ 85 281 (USA).
— *Different Worlds.* Chaosium Inc., PO BOX 63 02, ALBANY, GA 94 706 (USA).
— *Dragon,* PO BOX 110, LAKE GENEVA, WI 53 147 (USA).
— *Pegasus.* Judges Guild Inc., RR8, BOX 9, 122 North Sunnyslide Road, DECATUR, IL 62 522 (USA).
— *The space gamer,* PO BOX 18 805, AUSTIN, TX 78 760 (USA).
— *White Dwarf,* 27/29 Sunbeam Road, LONDON NW 10 6 JP (GB).

• en français :
— *Casus Belli,* 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Le matériel indispensable...

L'histoire des jeux de rôle est indissociable de celle de l'aîné, *D & D* mis au monde en 1974 par Gary Gigax et Dave Arneson. Tout naturellement, c'est encore aujourd'hui lui qui impose son modèle à tous ses suivants.
Et si théoriquement, l'on s'en tient à la tentative de définition précédente, le seul matériel indispensable à un tel jeu se réduit aux règles elles-mêmes, on retrouve toujours à peu près les mêmes éléments de base que dans *D & D.* C'est-à-dire le fameux « basic set » comprenant, outre le fascicule de règles, un « module » prêt-à-jouer et des dés « spéciaux ».
Les règles se subdivisent généralement comme dans *D & D* en trois parties : un guide du joueur, qui lui explique comment jouer, de la création de son personnage jusqu'au déroulement d'une séquence de jeu ; un guide du meneur de jeu qui doit lui permettre, à l'aide

de son imagination bien sûr, non seulement de concevoir une aventure dans les limites des « normes », mais aussi de faire face à toutes les situations qui peuvent se présenter ; enfin un « catalogue » de tous les éléments de base qui peuvent meubler l'univers du jeu : armes, monstres et autres personnages, trésors...
La présence d'un module d'initiation est quasiment indispensable. Meneur de jeu et joueurs disposent ainsi d'une aventure, d'une « partie » toute préparée où ils ne risquent pas de s'embourber par inexpérience. Les dés spéciaux, enfin, à 4, 6 (eh oui !), 8, 10, 12 ou 20 faces, qui doivent donner le résultat de toute situation régie par d'invraisemblables probabilités.
Avec une telle « boîte de base », même partagée à plusieurs, vous êtes prêt à jouer. Mais ne vous leurrez pas, cet investissement de 100 à 200 francs ne suffira vraiment qu'à votre premier contact avec les jeux de rôle. Et vous n'en resterez là que si cette expérience vous dégoûte à tout jamais de ce genre de jeu. Si en revanche vous êtes « accroché » nul doute que vous ne penserez alors qu'à enrichir votre « équipement ».

... Et la suite

Dès que vous vous sentirez vraiment « role-player », vous vous précipiterez immédiatement acheter, si ce n'est pas encore fait, votre boîte de base et vos dés « perso ». Et ça ne s'arrêtera pas là. Le propre d'un jeu de rôle semble bien être de se prêter à des « extensions » quasi infinies : recueils de personnages, dieux, monstres et autres créatures les plus étonnantes, règles pour « expert », figurines, modules, paravents aide-mémoire pour meneur de jeu, « décors » en toutes sortes, des figurines au « mobilier » classique des aventures fantastiques sans parler... de la panoplie complète, vêtements et armes dont on se munira pour les « séances ».
Ne vous effrayez pas. Rien de tout ça n'est indispensable. Sauf peut-être une figurine pour représenter votre personnage dans le décor préparé par le meneur de jeu. Tout le reste n'est qu'agrément. Si vous rejoignez un club riche, il pourra vous en faire profiter. Sinon... ça dépend de vos moyens.

Unissez-vous !

L'achat d'un matériel de base ne devrait plus vous poser vraiment de problème. Chaque ville de moyenne importance dispose maintenant d'au moins une boutique spécialisée dans les jeux de réflexion où vous ne risquez plus de vous voir proposer une boîte de poil à gratter quand vous demandez « un jeu drôle ». A vous de la trouver et... de nous signaler les adresses où les amateurs de dragons ne sont pas considérés comme de dangereux mythomanes.
Mais l'achat n'est que le premier pas dans l'univers du jeu de rôle. Et s'il importe de ne pas le rater (n'hésitez pas à demander à assister à une démonstration, ça se fait de plus en plus) il sera encore plus important de ne pas vous retrouver seul, aussitôt après, avec votre « boîte de base » sous le bras. De nombreuses boutiques peuvent vous fournir l'adresse d'un club ou disposent de listes d'adresses d'amateurs.
Pensez aux petites annonces qu'elles accueilleront sur une vitrine, et évidemment, n'oubliez pas *J & S.* Dans votre région, votre ville, votre quartier, vous êtes isolé ou au contraire, vous avez créé un club : envoyez nous un petit mot. Nous le publierons, dans la mesure de la place disponible, dans nos « avis ».
En attendant, voici, établie avec l'aide de magasins spécialisés, une liste de « contacts ».
N'hésitez pas à faire appel à eux. Avant même le choix de vos premiers achats, ils sauront, nous l'espérons, vous apporter les conseils dont vous aurez besoin. Bien entendu, cette liste ne prétend pas être exhaustive. Si vous connaissez d'autres adresses écrivez-nous. Nous en ferons profiter tous les lecteurs de *J & S.*

Quelques antres de dragons...

où vous pourrez au moins assister à une initiation et rencontrer d'autres joueurs.
ALBI : voir Centre Culturel.
ANGERS : Club, 30, avenue de Contables (mercredi soir).
BORDEAUX : • Maison des Arts et de la Culture, Campus de Pessac.
• MJC de Gradignan.
CAEN : MJC de la Maladrerie.
LYON : Club, 150, rue des quatre routes, Villeurbanne.

LES PERSONNAGES :



Qui aimeriez-vous incarner ? Peut-être ce Hobbit dans l'univers de Donjons & Dragons.



Un guerrier ? Votre force brutale devra être tempérée par la présence d'un magicien.



Il en ira de même si vous êtes demain cet apocalyptique cavalier noir qui fait corps avec sa démoniaque monture ailée. Un rôle que ne peut assumer qu'un guerrier de haut niveau.

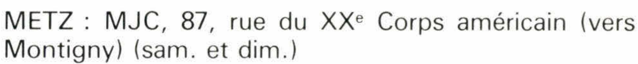


Un magicien ? Sans arme ni armure, vous devrez invoquer avec succès les forces invisibles qui déchaînent les sortilèges.

LE MATERIEL :

1. Papier et crayons : indispensables pour relever des plans, transmettre des messages à ses coéquipiers ou au meneur de jeu.
2. Les dés : par commodité, chaque joueur doit avoir ses propres dés.
3. Les plans tout préparés : des feuilles imprimées façon bois, pierre et autres « sols » (non indispensable).
4. Les figurines : humaines ou monstrueuses, elles sont mises en place sur le terrain par les joueurs et servent à tester la vraisemblance de certaines situations.
5. L'écran du meneur de jeu : il comporte toutes les tables nécessaires au jeu et lui permet de dissimuler ses notes et plans.
6. Les modules : ce sont des aventures prêtes-à-jouer avec plans et scénarios.
7. Le livre du maître de jeu et le livre des monstres : le nécessaire pour créer un univers et résoudre toutes les situations.
8. Le livre des joueurs : il contient tout pour créer des personnages et les équiper de pied en cape.
9. La feuille de personnage : le joueur y note toutes les caractéristiques de son personnage.

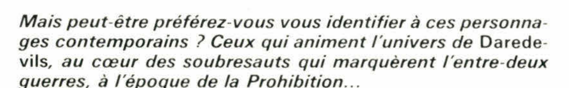




METZ : MJC, 87, rue du XXe Corps américain (vers Montigny) (sam. et dim.)
NANCY : Centre Social Haut Rivage, St Max. 10, rue Kennedy (près du stade) (vend. soir).
NANTES : Mairie annexe de Doulon (jeud. soir).
ORLÉANS : Magasin « Eureka » organise des parties de jeux de rôle, Galerie du Châtelet. Tél. : (38) 53.23.62.
ORGEVAL : Centre Art de Vivre, « Le Cercle ».
PARIS & Banlieue :
• Boutique-Pilote Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles 75005 Paris. Initiation, organisation de parties. Tél. : (1) 326. 79.83.
• Stratejeux : passage Montparnasse, 21-23 rue du Départ, 75014 Paris. Tél. : 321.69.52.
• Club « Le Fer de Lance » Tél. : 240.28.90.
• Le « Cercle Fantastique » à la Maison pour tous de Maisons-Alfort, 12, rue Georges-Gaïmé.
PERPIGNAN : « La tour Barande », Moyen Vernet (merc. et sam. soir).
STRASBOURG : Club de l'Amicale de Médecine (Vend., sam. et dim. dans la cafétéria de l'hôpital).
TOULON : Bâtiments du stade du Pont du Las (sam. et dim.).
TOULOUSE : Association Atoll (Association toulousaine d'organisation de loisirs ludiques) : démonstration, initiation, envoi de meneurs de jeu à domicile, conférence sur l'histoire médiévale. Un périodique : *Runes.* Renseignements : M. Balczesak, Quartier de Turon. Lodes. 31800 St Gaudens.
TOURCOING : Club des Orions.
VILLENEUVE D'ASCQ : L.C.R. des Chaumières, lieu-dit « le Château » (!)

Vous sentez-vous prêt à entrer dans la peau d'un clerc, d'un voleur, d'un agent secret, d'un explorateur, du passé ou du futur... ? N'hésitez pas ! Notre tableau comparatif, pages 20 et 21, doit vous permettre de choisir et de vite rejoindre les rangs des « nouveaux joueurs » mais à présent, entrez dans une partie...





Mais peut-être préférez-vous vous identifier à ces personnages contemporains ? Ceux qui animent l'univers de Daredevils, *au cœur des soubresauts qui marquèrent l'entre-deux guerres, à l'époque de la Prohibition...*



La cybernétique est sans doute plus utile que la Philosophie pour qui désire se faire l'âme damnée de ce « droïde » d'un futur que l'on souhaite lointain : celui de Traveller. *Mais tout n'est pas gris métallisé dans le « space opera » comme en témoigne cette soudaine apparition motorisée. A vous de choisir !*



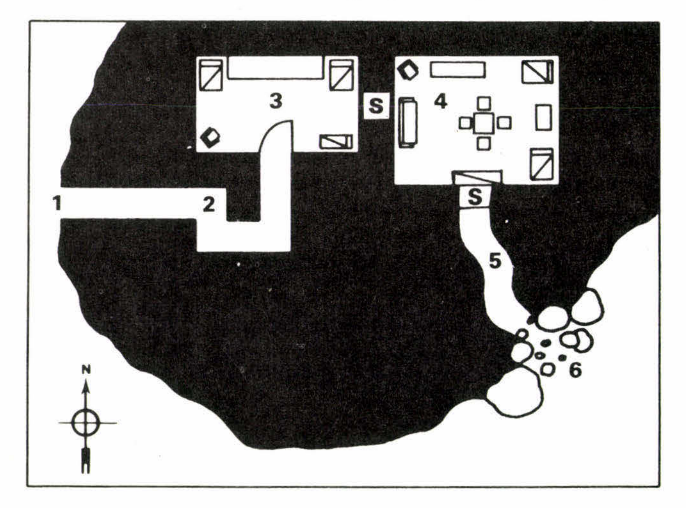
un "donjon"... comme si vous y étiez !

Comment mieux vous faire comprendre ce qu'est un jeu de rôle que de vous inviter à suivre le déroulement d'un « mini-donjon ».

L'exemple de dialogue que nous vous proposons n'est que le début d'une longue aventure dont le scénario a été créé de toutes pièces par un meneur de jeu (il aurait pu acheter un « module » tout préparé). Il a dessiné le plan des lieux où se déroule l'action et peut à tous moments décrire ce que voient les personnages en fonction des déplacements qu'ils effectuent. S'il a inventé le décor et l'intrigue, il n'a cependant pas inventé les règles du jeu (procédure de création de personnages, jets de dés, tables, etc) ; il utilise les règles de la boîte de base du jeu de rôle auquel il se réfère. Ici, c'est *Donjons & Dragons.* Nous vous présentons le plan global du terrain ainsi que la zone où les joueurs ont, en l'occurence, décidé de se rendre, le repaire des gobelins, en C2. Evidemment, le maître de donjon avait également conçu les plans des autres « lieux » que les joueurs auraient pu être amenés à explorer.

Derrière le paravent qui met ses plans à l'abri des regards des joueurs, le meneur de jeu lit les notes qu'il a préparées : elles précisent ce qui ne peut apparaître sur les plans sous forme graphique et l'ensemble des éventualités qui se produiront en fonction du comportement adopté par les personnages. Dans notre exemple, le meneur de jeu indique aux joueurs un objectif : localiser un temple et découvrir les trésors qu'il recèle. La partie aurait tout aussi bien pu s'engager sans qu'aucun but ne soit fourni outre celui, commun à tous les jeux de rôle, qui est, au minimum et pour chaque joueur, d'assurer la survie du personnage qu'il incarne.

Pour vous aider à comprendre ce curieux dialogue, nous y avons adjoint un lexique qui précise la définition des termes et locutions couramment employés par les amateurs (signalés par un * dans le texte). Un langage qui descend en droite ligne des manuels que l'on trouve dans les boîtes de jeu et qui n'a pas subi, c'est le moins que l'on puisse dire, un gros effort de traduction !



Notes du meneur de jeu (à lire suivant le plan). Bien sûr, ces précieux renseignements sont cachés aux joueurs.

1. L'entrée du souterrain. Trois grosses pierres quadrangulaires en cachent l'entrée. Elles sont couvertes de végétation. Si les personnages n'inspectent pas le sol, ils n'ont que trente pour cent de chance de les découvrir.

2. Un tunnel dont le sol est jonché de rocaille. Pas d'éclairage ; au bout, un porte fermée à clé.

3. Le logement des gobelins : au nord, une fausse porte. Tenter de l'ouvrir déclenche l'ouverture d'une trappe sous les pieds de l'aventurier. Il y a trois lits défaits et une table renversée derrière laquelle se cacheront les gobelins si les personnages sont bruyants (discussion acharnée, bruit de pierres dans le tunnel). Sur le mur « est » de la pièce 3, un relief dissimulé dans le roc commande l'ouverture d'un passage secret donnant sur 4.

Les gobelins ; ils sont au nombre de trois :

1. CA* 6 HP* 7 (arme : une masse) A/T* : 1 D/A* : 2 à 7
2. CA 6 HP 5 (arme : une dague) A/T : 2 D/A : 1/4
3. CA 6 HP 4 (arme : une dague) A/T : 2D/A : 1 à 4

Eventualités : si les gobelins sont blessés, ils se rendront immédiatement et tendront une clé en montrant la porte nord, qui en fait, cache une trappe. Ils attaqueront si au moins un aventurier tombe dans le piège.

4. Le repaire du « bugbear ». Mobilier : un trône garni d'ivoire ; une armoire fermée à clé contenant de vieilles armes rouillées sous lesquelles un double fond cache un coffret contenant cinquante pièces d'or.

5. Un passage secret caché derrière une armoire qui ne peut être déplacée qu'à trois. Le couloir remonte doucement vers la surface. Les rochers qui obstruent la sortie peuvent être déplacés sans difficulté.

Les trois joueurs se préparent : Paul révise les caractéristiques de son personnage préféré, le voleur Pando ; Eric joue un clerc, Elric ; et Laurent est en train de « tirer un personnage »* un magicien-elfe, auquel il donne le nom de Laën.

Les joueurs, égarés par le faux renseignement donné par un ivrogne, tournent le dos au temple. Heureusement, le meneur de jeu (M.J. ou D.M.*) a prévu de l'action de ce côté-ci, et les voici à l'entrée d'un tunnel qui les intrigue. (En fait, le repère des gobelins.)

Le M.J. décrit le souterrain. Il considère que les gobelins ont été avertis de la présence du groupe par le bruit. Ils sont donc en embuscade. Pando tente d'ouvrir la porte, il a 30 % de chance de réussir à la crocheter. Les D %* roulent : dix-huit, c'est bon !

Le M.J. : *« La porte s'ouvre ; il y a une pièce obscure. On sent la bougie et une forte odeur de peaux de chèbres. La lanterne permet de voir deux lits défaits et une table renversée. Il y a une porte au nord.*

Pando : *« On entre, hein ? et on referme la porte !*
Laën : *« Je vais vers la porte nord.*
Le M.J. : *« Sur votre gauche, la table se renverse et vous voyez trois personnages avec des casques de vikings, des boucliers ronds. Le premier a une masse d'arme ; un autre, une dague. Ils ressemblent à des chiens...*
Laën : *« Des gobelins !*
Le M.J. : *« Ils vous ont surpris, ils frappent les premiers. Celui qui est en tête, attaque Pando à la masse. Quelle est ta classe d'armure* ?*
Pando : *« CA 5, j'ai une cote de maille.*
Le M.J. : (il faut que le dé à 20 faces indique au moins 16 pour que la masse touche Pando ; le dé roule : 13 ; c'est raté). *« la masse te siffle aux oreilles et pulvérise un des lits voisins !*
Pando : *« Je frappe à mon tour.*
Le M.J. : *« Non, attends, le deuxième gobelin attaque Elric à la dague.*
Elric : *« Ça frappe deux fois par tour, la dague, non ?*
Le M.J. : *« Premier coup ça passe ! deuxième, ça rate ! Tu as reçu un coup de dague !*
Elric : *« Combien je me prends ?*
Le M.J. : *« Un point de coup* »*
Le 3e gobelin attaque Laën qui perd 3 points de coup. Il ne lui reste qu'un !
Laën : *« Je peux frapper ? Bon... je vise la tête du gobelin qui s'est affalé sur le lit.*
Pando : *« Je vise le même.*
Le M.J. : (les dés roulent) : *« Scruitch ! la tête du gobelin vole. Les autres gobelins lâchent leurs armes.*
Laën : *« Je pointe mon épée vers le gobelin à la dague et lui demande ce qu'il y a derrière la porte nord ?*
Le M.J. : *« Le gobelin sort une clé en tremblant et montre du doigt la porte nord.*
Laën : *« Je prends la clé et vais vers la porte.*
Pando : *« Je suis avec lui. Attends, je peux peut-être faire une détection de piège ?*
Laën : *« Je mets la clé et je pousse la porte.*
Pando : *« Mais attends !*
Le M.J. : *« La porte s'ouvre ; le sol se dérobe, vous tombez tous les deux dans une fosse de deux mètres !*
Pando : *« Un vrai débile ce type ! je te l'avais dit. Ce n'est pas la peine d'être un voleur de ma classe et se faire avoir ainsi ! Si je ressors de là, je te jure que je te laisse en plan ! C'n'est pas vrai !*
Le M.J. : *« Les gobelins ramassent leurs armes et attaquent Elric.*
Laën : *« Bon je balance mon sort* « sommeil ».*
Le M.J. : *« Tu viens de tomber, ton sort ne pourra partir qu'au round suivant. Elric se prend les gobelins. »*

Les dés roulent. Un gobelin est blessé, Elric aussi et perd un point de coup.
Round (tour) suivant ;

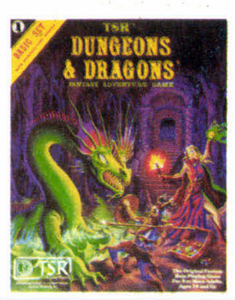
Laën : *« Ce coup-ci, mon sort part.*
Le M.J. : *« Les gobelins ont droit à un saving throw*.. »*
Le premier rate et tombe endormi. Le deuxième continue à attaquer Elric qui cette fois l'occit !
Elric : *« Je me fais un « cure light* ».*
Laën : *« Eh, je suis plus mal en point que toi !*
Elric : *« Bon... Je fais une cure light à Laën.*
Le M.J. : (tire un dé) : *« Laën récupère deux H.P.*
Pando : *« Le poivrot s'est bien payé de notre tête ! si ça tombe, le temple est au sud du village. Moi, je m'en vais.*
Elric : *« Moi, je suis Pando.*
Laën : *« Bon, ben moi aussi.*
Le M.J. : *« Qu'est-ce que vous faites ?*
Pando : *« On repasse la porte, qui a été ouverte ; on prend le tunnel et on se dirige vers le village.*
Le M.J. : *« Ça marche, pas de problème, vous sortez, la nuit commence à tomber... »*
Les personnages partent vers le village, en oubliant d'avoir fouillé la pièce, une fois les gobelins morts. Il n'ont pas trouvé le passage secret, ni le bugbear. S'ils continuent comme ça, ils n'iront pas loin !

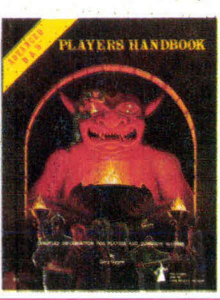
LEXIQUE

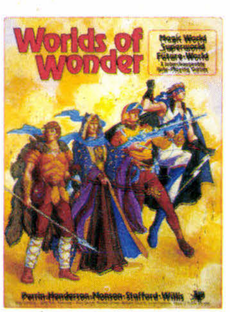
- **A/T** : abréviations de « attaque par tour ». Dans certaines conditions, certains monstres ou armes, permettent d'attaquer plusieurs fois par tour de jeu. Exemple : la dague a 2 A/T. Ce type de caractéristique n'est pas définie par le M.J., mais provient directement de la règle.
- **Classe d'armure ou CA** : échelle variant de + 10 à — 10 définissant le degré de protection d'un personnage : + 10, il est en chemise ; — 10, c'est comme s'il était revêtu d'un tank !
- **Cure light wound** : sort de soin. Le clerc l'applique aux autres personnages ou à lui-même pour regagner des points de vie (voir H.P).
- **D/A ou dégâts par attaque** : désigne le nombre de points de vie perdus quand un adversaire a été touché. Exemple : avec la dague, D/A = de 1 à 4 points. Le meneur de jeu lance un dé à 4 faces pour évaluer les pertes en points de vie.
- **D % ou D 100 ou dés de pourcentage** : jet de deux dés à dix faces, dont l'un représente les dizaines ; l'autre, les unités. Si une action à 30 % de chance de réussir, elle sera considérée comme réussie avec un résultat aux dés inférieur à 30.
- **D.M. ou Dungeon Master ou referee** : maître de donjon, meneur de jeu (M.J.)
- **Donjon** : désigne, par glissement de sens, l'aventure elle-même, un scénario particulier. « On fait un donjon ? »
- **Feuille de personnage** : feuille sur laquelle chaque joueur note les caractéristiques de son personnage et leurs évolutions.
- **H.P. ou Hit point ou points de coup** : potentiel vital d'un personnage exprimé en points, qu'il serait préférable de traduire par points de vie. A zéro, le personnage meurt.
- **Saving throw ou jet de protection** : jet de dé déterminant si la victime échappe, totalement ou partiellement, à un sort lancé contre elle.
- **Tirer un personnage** : série de jets de dés à 6 faces déterminant les caractéristiques physiques et psychiques d'un personnage lors de sa création.
- **Monster ou monstre** : terme général qui désigne tout être manipulé non par un joueur, mais par le M.J.
- **Spell ou sort** : c'est un pouvoir magique aux possibilités bien définies. Les magiciens les apprennent, avec certaines limites. Les clercs également, mais en « reçoivent » aussi certains de leurs dieux... (attribués à la création du personnage) ou suivant leur conduite.

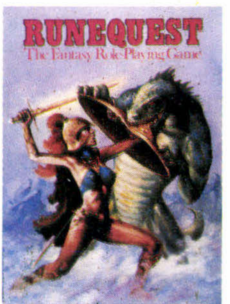
CHOISISSEZ VOTRE RÔLE !

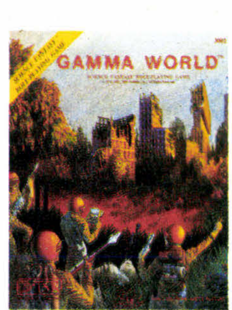
Les dix jeux de rôle que *J & S* vous propose comptent parmi ceux que vous serez le plus fréquemment amené à rencontrer. Les critères d'analyses choisis doivent vous permettre d'opter pour le jeu qui vous convient. Le support littéraire ou cinématographique est un repère qui est destiné soit à vous faire saisir l'ambiance créée par le jeu, soit même l'œuvre inspiratrice. (« Le seigneur des anneaux », pour *D & D*, par exemple). Le jeu de rôle « en solitaire », pour étonnant qu'il puisse paraître, existe bel et bien. Même si ce n'est pas, et de loin, la meilleure formule de jeu, elle constitue un très agréable passe-temps et une initiation très intéressante aux principes du jeu :









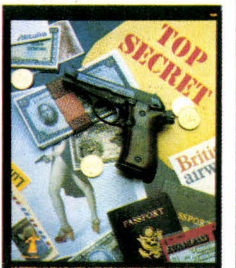


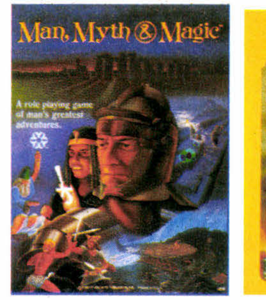
Nom du jeu :	**« Dungeons & Dragons - Basic set »**	**« Advanced Dungeons & Dragons »**	**« Worlds of wonder »**	**« Runequest »**	**« Gamma world »**
éditeur	TSR Hobbies	TSR Hobbies	Chaosium	Chaosium	TSR Hobbies
année parution	1974	1978	1982	1978	1980
types de personnages incarnés	guerriers, voleurs, magiciens, clercs (humains, elfes, nains ou hobbit)		tous personnages	type « Donjons & Dragons »	humains et surtout mutants
thème	médiéval fantastique		au choix : futur, fantastique médiéval et « super héros »	fantastique médiéval	après l'apocalypse nucléaire
support littéraire ou cinéma	œuvre de J.R.R. Tolkien « Le seigneur des anneaux », « Bilbo le Hobbit »		—	Elric le Nécromancien (Morcook)	« Le survivant »
clarté de la présentation	+ + +	+ + +	+ + + +	+ + + +	+ +
accessibilité de l'anglais utilisé	+ + +	+ + +	+ + + +	+ + +	+ +
traduction française	oui (pirate)	non	non	non	non
nombre de joueurs	2 à 10	2 à 10	4 à 6	2 à 10	2 à 10
pratiqué dans les clubs	••••	••••	pas encore	•••	•
extensions modules scénarios prêts à jouer	plus de 50	plus de 50	non	oui	oui
possibilité de jeu en solitaire	non	non	oui	oui	non
prix	120 F	4 livres vendus séparément : 4 × 150 F D.M. : 3 ; joueur : 1	210 F	130 F	130 F
conseillé pour s'initier aux jeux de rôle	oui	non	oui	oui	non
commentaires	l'un des meilleurs, mais non le seul, conseillé pour débuter. Possède un développement très apprécié : l'« expert set ».	règles sans cesse mises à jour dans les magazines anglais et américains. Vous y viendrez rapidement si vous jouez en club.	a bénéficié de l'existence de nombreux précurseurs : concision, clarté et simplification des procédures de jeu.	un univers très cohérent jusque dans ses moindres détails. Procédures de jeu réalistes et simples.	compatible avec *D & D* : les personnages peuvent passer d'un univers à l'autre. Possibilités très étendues.

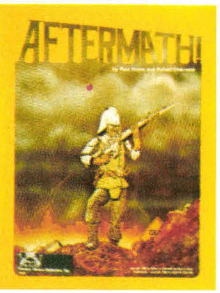
• très rarement •• un peu ••• souvent •••• très fréquemment

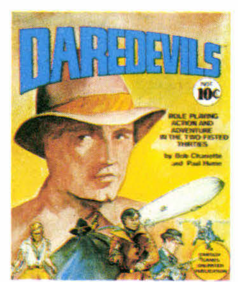
le meneur de jeu est remplacé par un livret qui, à la suite de chaque description, propose une série d'actions. Vous choisissez l'une d'entre elles et vous vous reportez au numéro du paragraphe indiqué en regard de votre choix. C'est tout simplement un programme d'ordinateur sur papier ! De plus en plus souvent le meneur de jeu sera d'ailleurs le micro-ordinateur (il est temps de commencer à lire notre rubrique « ludotique ») bien qu'il soit encore loin de remplacer tous les raffinements introduits par l'être humain. Le plus probable est que, dans un avenir très proche, le meneur de jeu dispose d'un « micro », du moins en tant qu'aide de jeu, notamment pour gérer les nombreuses variables introduites dans les jeux de rôle.











Nom du jeu :	« Space opera »	« Top Secret »	« Man, Myth & Magic »	« Aftermath »	Daredevils »
éditeur	Fantasy games	TSR Hobbies	Yaquinto	Fantasy games	Fantasy games
année parution	1980	1977	1982	1977	déc. 1982
types de personnages incarnés	humains, monstres de l'Espace	espions	humains des nations méditerranéennes, gladiateurs	tous	aventuriers
thème	science-fiction	lutte des services secrets	la vie sous l'empire romain	après l'apocalypse nucléaire	l'exotisme des années 30
support littéraire ou cinéma	« La guerre des étoiles », « Alien »	« James Bond » « Chapeau melon et bottes de cuir »	« Spartacus », « Alix »	innombrables ; plutôt « Mad Max »	« Les Aventuriers de l'Arche perdue »
clarté de la présentation	+ +	+ +	+ + +	+ +	+ + + +
accessibilité de l'anglais utilisé	+ + +	+	+ +	+	+ +
traduction française	non	non	non	non	non
nombres de joueurs	2 à 10	2 - 3, ou mieux deux équipes	2 à 10	2 à 6	2 à 10
pratiqué dans les clubs	••	•	pas encore	•	pas encore
extensions modules scénarios prêts à jouer	oui	oui	non	non	—
possibilité de jeu en solitaire	non	non	non	non	non
prix	180 F	150 F	185 F	160 F	environ 150 F
conseillé pour s'initier aux jeux de rôle	non	non	oui	non	oui
commentaires	trop complexe à assimiler pour un premier jeu de rôle, mais de remarquables qualités. Très bien, si l'on peut s'initier dans un club.	passionnant en équipe. Nécessite 2 meneurs de jeu, et 2 ou 3 joueurs par équipe.	très accessible. Il faut cependant apprécier l'antiquité romaine et la mythologie.	trois niveaux de jeu. Ambiance garantie !	thème original. Mettez-vous dans la peau de Harrison Ford à la poursuite de l'Arche perdue.

+ + + + **très bonne** + + + **bonne** + + **moyenne** + **mauvaise** *N.B. Prix à titre indicatif.*



L'avenir des jeux de rôle passe-t-il par l'ordinateur ? C'est probable. En tout cas, une petite merveille comme Wizardry *semble bien le démontrer.*

Wizardry peut, à juste titre, être considéré comme l'un des meilleurs programmes conçus à ce jour pour micro-ordinateur. C'est *LE* jeu de rôle informatisé. Robert Woodhead, qui est psychologue et informaticien, et son ami Andrew Greenberg ont travaillé d'arrache-pied entre juin 80 et septembre 81 à l'élaboration de leur projet. Au total, 14 000 instructions de programme écrites une première fois en Basic, puis réécrites en Pascal, pour accroître la rapidité d'exécution du programme. Résultat : non seulement *Wizardry* est actuellement le programme de jeu le plus vendu aux Etats-Unis, mais encore les auteurs reçoivent des coups de fil en pleine nuit, des S.O.S. de joueurs en perdition. Des clubs *Wizardry* sont en cours de création, aux Etats-Unis comme en Europe (1). Pour tenter l'aventure dans cet univers de sorcellerie, il est nécessaire de disposer d'un micro-ordinateur Apple II 48 K, d'un lecteur de disquette, le « drive », d'un simple écran de télé et bien sûr de la précieuse disquette.

A l'image de *Donjons & Dragons, Wizardry* vous propose de définir des personnages, de les armer, puis de les envoyer à la conquête d'un univers inconnu et farouchement hostile duquel ils tenteront d'arracher secrets et richesses.

Le point de départ est une ville. En appuyant sur différentes touches du clavier de l'ordinateur on peut tour à tour se rendre chez le marchand d'armes Boltac, à l'hôtel, à l'auberge et même au cimetière. Au début du jeu, il est nécessaire de se rendre à la périphérie de la ville, là où l'on crée les personnages. Il est possible d'utiliser en même temps six personnages : que l'on peut incarner seul ou répartir entre autant de joueurs.

Chaque joueur tape le nom qu'il donne à son personnage. Le programme recherche ce nom parmi les vingt noms qu'il est capable d'accueillir dans son fichier. S'il ne le trouve pas, il vous demande de le créer. Le programme effectue un tirage aléatoire, attribuant un certain nombre de points, généralement compris entre 5 et 15, à six caractéristiques qui, dans un premier temps vont définir votre personnage : force, intelligence, piété, vitalité, agilité et chance. Une réserve de points non attribués vous permet de renforcer les caractéristiques de votre choix. Ajouter des points en force permet de faire du personnage, un guerrier ; en intelligence, un magicien ; en piété, un prêtre ; en agilité, un voleur...

Votre personnage pourra être un simple mortel — un « humain » — c'est-à-dire un personnage nanti de pouvoirs très moyens. Mais, vous pourrez faire en sorte qu'il en soit autrement : par exemple, en choisissant d'être un elfe, un nain, un hobbit ou un gnome. Le choix vous est également réservé quant à la couleur de votre âme : être un personnage ni bon, ni mauvais ; franchement bon ou terriblement mauvais. En outre, le programme attribue un âge à votre personnage.

Le voilà bien défini : nom, « profession », apparence, caractéristiques physiques, intellectuelles et morales et âge. Chaque héros dispose en outre d'une petite somme d'argent. Le moment est venu de se rendre chez Boltac, le marchand, et d'habiller de pied en cape chacun d'eux.

On tape sur la touche B pour aller chez Boltac puis chacun demande à consulter le tarif. C'est cher ! Chaque personnage ressortira avec le strict minimum. La cote de maille est inabordable et le guerrier devra se contenter d'une armure en cuir, d'une épée et d'un bouclier. Les personnages nantis de pouvoirs magiques, magiciens et prêtres, devront eux aussi abandonner l'idée de partir à l'aventure avec les produits « haut de gamme » qui font des miracles. Ce sont réellement six pauvres personnages qui partent maintenant à l'aventure.

Cette fois le jeu commence vraiment : on pénètre dans le labyrinthe. L'écran change d'aspect. Le coin supérieur gauche donne l'exacte représentation de ce que voient les personnages. Le reste de l'écran est divisé en plusieurs secteurs : rappel des touches à utiliser pour faire avancer, tourner à droite ou à gauche le groupe d'aventuriers. La partie médiane de l'écran est réservée à l'annonce des événements et le bas de l'écran, est consacré aux caractéristiques des personnages et notamment leurs « points de vie », le potentiel vital qui s'amenuise avec la fatigue, les blessures dues aux combats et qui, s'il tombe à zéro, marque la mort du personnage.

En appuyant sur la touche F (pour Forward) on va de l'avant. Les parois des couloirs défilent. Papier quadrillé, gomme et crayon sont rapidement les bienvenus tant le dédale est tortueux. Virage à droite, à gauche, une porte apparaît : à l'aide d'une touche on peut tenter

d'ouvrir la porte. Derrière celle-ci s'ouvre un nouveau couloir, apparaît un coffre où — on s'y attendait — « se cachent » quelques-uns des centaines de monstres qui hantent les lieux. Classique ? A ce moment du jeu, on peut avoir l'impression que la suite du jeu sera la répétition de séquences déplacement-combat-déplacement-combat etc.

Si ce n'était que cela, il faudrait déjà « gérer » avec soin ses personnages, leur faire utiliser les bonnes armes ou les meilleurs sorts au moment opportun, fuir ou attaquer à bon escient ; mais *Wizardry* propose bien davantage.

Les dédales tout d'abord. L'univers de couloirs, de portes (dérobées ou non), d'escaliers et de corridors, est apte à satisfaire le plus désabusé des amateurs de labyrinthe qui déjà connait tous les trucs pour s'en sortir (voir *J & S* N° 13). Le labyrinthe de *Wizardry* ne comporte pas moins de dix étages ! Et pourtant, les personnages doivent ressortir du labyrinthe pour survivre à leur aventure d'un moment, qu'ils aient découvert ou non l'ultime recoin du dédale où se cache le trésor.

Imaginons, qu'au terme d'une demi-heure d'exploration, vous soyez parvenu à découvrir quelques menus trésors à la suite de combats. Vous avez bien sûr perdu des « points de vie » et sentez qu'un nouvel engagement pourrait vous être fatal. Vous parvenez, non sans peine, à ressortir. A ce moment, vous devez aller vous reposer : au cours de ce laps de temps, l'expérience acquise dans le labyrinthe augmente, vos points de vie reviennent à la normale, mais en contrepartie, vous vieillissez !

En allumant votre micro-ordinateur pour faire une nouvelle « excursion », vous vous rendez compte que votre personnage a vieilli d'un an ou deux... Or, à partir de cinquante ans ses forces déclinent. Peut-être vous faudra-t-il épuiser une génération de personnages pour prétendre connaître l'univers de *Wizardry*. Pour finir, ils auront une grande expérience, mais seront trop âgés pour mener à bien une aussi dangereuse aventure.

Cela dit, bien des personnages ne ressortiront pas aussi facilement du labyrinthe qu'il est permis de le penser : certains seront statufiés, empoisonnés ou tués lors de l'ouverture d'un trésor piégé.

Quelques expéditions n'ont d'ailleurs d'autres buts que d'aller rechercher dans le labyrinthe des personnages « morts ». Ils en seront extraits puis, après avoir marchandé avec un prêtre (hors de prix !) vous pourrez faire une tentative de résurrection. Votre personnage sera ressuscité ou tout bonnement réduit en cendres, définitivement cette fois.

L'un des problèmes est que l'équipe chargée de secourir les victimes n'est pas forcément à la hauteur de sa tâche, surtout si elle vient de se constituer et n'a aucune expérience. D'où l'idée du club *Wizardry.*

Il est possible de sauvegarder sur une disquette normale toutes les caractéristiques des personnages qui vivent dans le programme de jeu. Dès lors, pour sauver vos personnages, prisonniers de l'abominable dédale, vous demandez à l'un de vos amis de vous prêter un « double » de ses personnages les plus expérimentés. Si, à l'occasion, vous augmentez le total des points d'expérience de ceux-ci, c'est tant mieux. Sinon...

On peut affirmer que tout joueur qui a réussi à survivre à une première aventure est définitivement un mordu de *Wizardry.* Il sait que son personnage est là sur la disquette et qu'il n'attend que de repartir vers de nouvelles aventures.

L'expérience est calculée en points par le programme, mais est le plus souvent exprimée en terme de « niveau d'expérience ». Au départ, un nouveau personnage est de premier niveau. S'il survit il parviendra au bout de plusieurs semaines de jeux au 13e ou 15e niveau et même davantage.

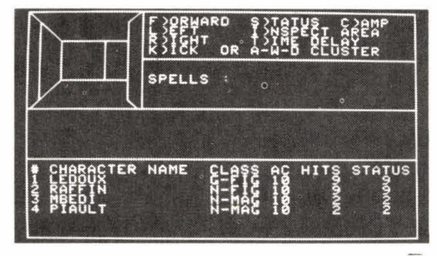
Le fascicule qui accompagne la disquette n'explique pas tout, loin de là (et bien heureusement) et l'échange d'informations entre joueurs, le bouche à oreille, sont parfois le seul moyen de progresser.

Après avoir vendu en quelques mois plus de 8 000 disquettes, Robert Woodhead et Andrew Greenberg se sont remis au travail. Ainsi *Knight of Diamonds* a vu le jour. Cette suite de *Wizardry* n'accepte que les personnages ayant atteint le 13e niveau. La sortie d'un troisième épisode est d'ores et déjà prévue pour décembre 82.

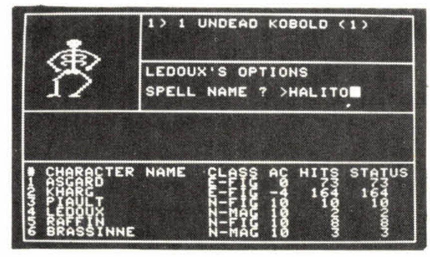
Michel Brassinne ●

photos Elmar - De Greef

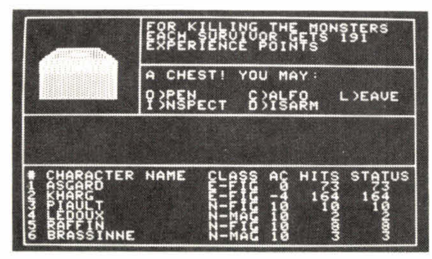
La création du personnage « Raffin » : il sera humain, très fort, mais manquera un peu de piété !



Que faire dans ce couloir du monstrueux dédale : en avant, à gauche, à droite... ?



Face au Kobold, le magicien Ledoux choisit de jeter un sort « Halito ».



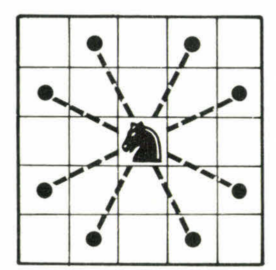
Un coffre ! Vous pouvez l'ouvrir, l'examiner ou l'éviter.

(1) Nos amis belges ont de la chance, ils ont déjà un club Wizardry. *Il est situé rue du Bronze à Anderlecht, près de Bruxelles. Wargames et autres jeux de rôle y trouvent aussi place. Le club dispose de deux Apple II. Adressez-vous pour* Wizardry *à Alain Pire — 28, Belle maison, 5270 Marchin — Belgique. Tél. : (19/32) 85.21.64.71.*

Nous remercions de leur aide :
- *Sivea : 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 522.70.66 et 387.01.56.*
- *Illel Center : 143, avenue Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : 554.97.48.*

manœuvres de cavalerie

Le Cavalier est de loin la figure la plus fascinante du jeu d'échecs. L'originalité de son saut aussi simple qu'en soit la définition, défie les habitudes contractées avec les déplacements classiques et rectilignes des autres pièces. C'est sans doute pour cette raison que les curieux solitaires ont concentré depuis des siècles leur ingéniosité à l'exploration des voyages des Cavaliers.



Le schéma ci-contre vous rappelle, s'il en était encore besoin, le mode déplacement du Cavalier.

Avant toute tentative de parcours particulier, nous vous conseillons de vous entraîner à promener cette étrange pièce sur un échiquier. Outre l'habitude de saut lui-même, vous en découvrirez vite quelques conséquences fondamentales pour tout problème. Par exemple qu'un Cavalier dispose de huit mouvements différents possibles s'il est au centre de l'échiquier, de quatre s'il en est au bord et de deux seulement s'il est dans un coin. Ou encore qu'il lui faut autant de sauts, quatre, pour rejoindre deux bords opposés de l'échiquier, soit une distance effective de sept cases, que pour parcourir la diagonale d'un carré de trois cases sur trois, soit une distance effective de deux cases !

Après donc un petit entraînement, vous serez prêt pour affronter les vrais problèmes de parcours de Cavalier. Vous ne serez certes pas le premier à vous pencher sur la question.

La plus ancienne référence connue se trouve dans un manuscrit persan du Xe siècle. Le mémoire le plus prestigieux sur le sujet fut celui du célèbre mathématicien Euler, en 1759 (il ne fut néanmoins pas jugé d'assez bonne qualité par l'Académie des sciences de Berlin, qui ne lui attribua pas le prix proposé cette année-là pour le meilleur mémoire sur le problème, et ne l'attribua d'ailleurs à personne). Plus récemment, ont été publiés dans les années trente un livre de Kraitchik et dans les années soixante un ouvrage curieux : *Les Secrets du Cavalier,* par G. D'Hooghe, pharmacien.

Le « parcours du Cavalier » est un problème simple : faire se déplacer un Cavalier d'Echecs :

- selon son saut fondamental, la diagonale d'un rectangle de 2×3 ;
- successivement sur les 64 cases d'un échiquier 8×8 sans repasser deux fois sur la même case (figure 1) ;

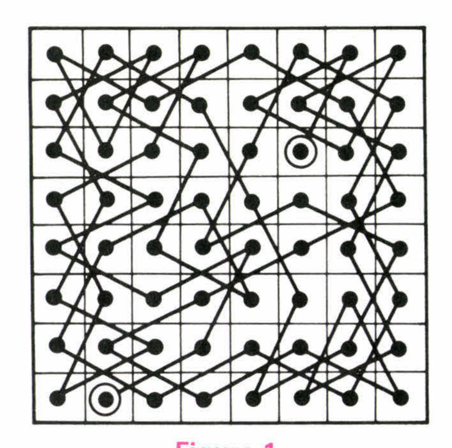


Figure 1

- si possible en aboutissant après un 65e saut à la case de départ : le parcours est alors dit « fermé » (figure 2) ;

sinon il est dit « ouvert ».

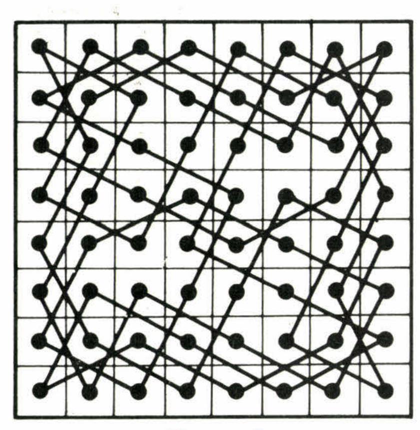


Figure 2

Le problème élémentaire, sur un parcours ouvert, est un modèle du genre, puisqu'il est assez simple pour qu'un amateur puisse l'aborder en quelques minutes et assez ouvert pour avoir une telle multiplicité de solutions que dix siècles de recherches ne les ont pas épuisées. Comment réaliser un tel parcours ? D'abord par tâtonnements. Essayez vous-même dès maintenant : vous percevrez mieux ce qui va suivre, en ressentant directement les effets géométriques mis en cause.

Généralement, pour un constructeur sans méthode, la construction d'un premier parcours peut prendre un jour, ou plus. Ensuite, l'intuition aidant, la vitesse s'accélère, et, si la passion s'installe, il devient possible d'en construire au fil du crayon, dans le temps nécessaire pour écrire les nombres. Dans les années 30, un certain Hubert Stockar fut célèbre dans plusieurs pays d'Europe avec cette réputation. Partant d'un point déterminé par un spectateur, puis présentant au choix deux premiers sauts possibles, il donnait oralement le reste du parcours en environ 100 secondes.

Que peut-on envisager ensuite ? D'abord de découvrir une méthode de construction livrant tous les parcours de Cavalier, et donc leur nom-

bre. L'espoir est rapidement déçu. Aucune méthode n'a été découverte, ni même approchée, donnant tous les parcours. Le tâtonnement inspiré, par contre, a été beaucoup développé. D'Hooghe fait la synthèse de nombreuses méthodes pour aboutir à la sienne : la méthode par étapes. Sa stratégie consiste à partager l'échiquier en secteurs, dont il organise alors le parcours. Ainsi un partage en quatre secteurs donne le parcours de la figure 3. Etudiant systématiquement les remplissages des sous-échiquiers, il approche d'une étude systématique de l'ensemble.

28	31	34	37	50	39	46	43
33	36	27	30	45	42	49	40
26	29	32	35	38	51	44	47
7	20	25	14	1	48	41	52
12	15	8	19	24	53	64	55
21	6	13	2	9	56	61	58
16	11	4	23	18	59	54	63
5	22	17	10	3	62	57	60

Figure 3

D'Hooghe a même été plus loin. Il a construit une machine (apparemment électrique, non informatique) à réaliser des parcours de Cavaliers. Il annonce: « Il m'est possible de présenter sur l'automate « Manu » à un rythme de 20 circuits à l'heure, 8 heures par jour, pendant vingt ans des circuits toujours différents. »

Ces problèmes de construction fondamentaux étant explorés, quoique non réglés, il reste à faire comme dans tous les sports dont on a maîtrisé les bases : travailler les figures imposées. Une première contrainte à se donner pour sortir des parcours amorphes est la symétrie. La figure 4 montre un parcours fermé symétrique par rapport au centre. Pourrez-vous obtenir des symétries :

— par rapport à une diagonale ?
— par rapport à une médiane ?
— de rotation ?

Une autre contrainte, récente puisqu'elle date de 1976 avec Michel Toupidet, s'intéresse à la compacité du parcours : le nombre de cases libres pouvant être logées entre les traits lorsque les centres des cases ont été joints par les sauts successifs. Un circuit ouvert comme celui de la figure 5 permet d'atteindre seize cases (Christian Cessot) mais avec un espace libre non symétrique. Parcourir l'échiquier avec des circuits indépendants est un autre domaine riche de possibilités. On y atteint de beaux effets de complément et de symétrie. Les deux demi-parcours fermés indépendants de Jean-Marc Wurth (figure 6) se répondent harmonieusement. Ceux de la figure 7 (Serge Brasse) sont chacun ouverts de telle sorte qu'ils peuvent constituer un seul parcours complet fermé. D'autres systèmes de sous-parcours s'interpénètrent sans se rejoindre.

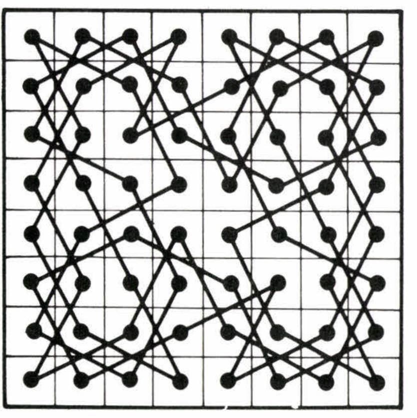


Figure 4

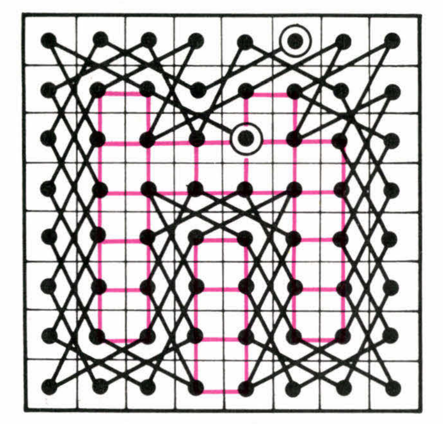


Figure 5

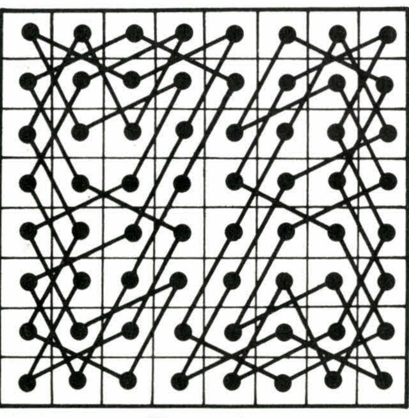


Figure 6

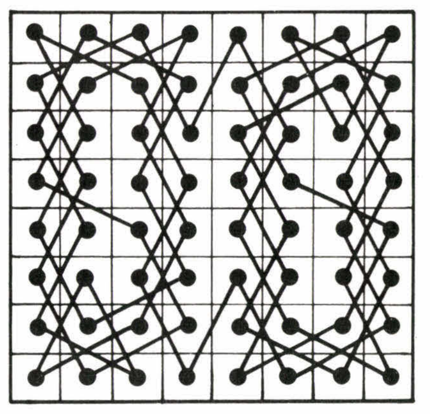


Figure 7

Bernard Moricard a recherché des qualités autres que symétriques dans les tracés des parcours. Sa réalisation de la figure 8 cumule 10 alignements de 3 sauts. Son circuit de la figure 9 contient 40 angles droits.

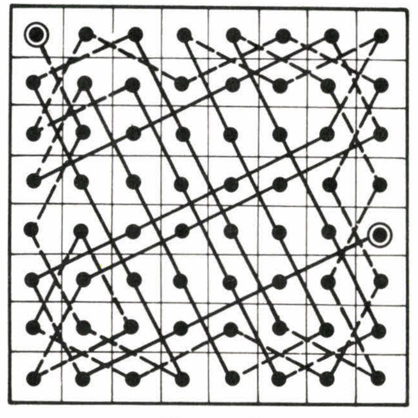


Figure 8

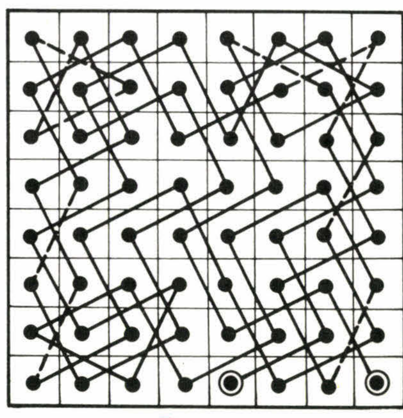


Figure 9



Une autre préoccupation, totalement différente, est due à L. D. Yarbrough (*Journal of Recreational Mathematics*), puis a été développée par plusieurs lecteurs de *Science & Vie* (d'où provient une grande partie du matériel de cet article). Il s'agit d'éviter que le parcours ne se croise. Cela implique bien sûr de faire son deuil d'un bon nombre de cases. Le record de l'auteur du problème, 35 sauts, semble impossible à dépasser. Il a toutefois été qualitativement amélioré par M. Richard, en 1974, puisque son parcours (figure 10) est ouvert sur deux cases qui

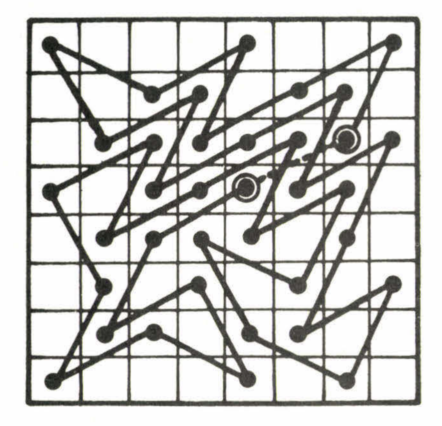


Figure 10

pourraient se joindre d'un saut. En réalité, le domaine de ces parcours non-croisés ne prend de l'intérêt que si l'on dépasse l'échiquier 8×8 pour explorer les dimensions supérieures. M. Cornuejols a collectionné d'impressionants résultats, comme ces 235 sauts sur le 18×18 de la figure 11.

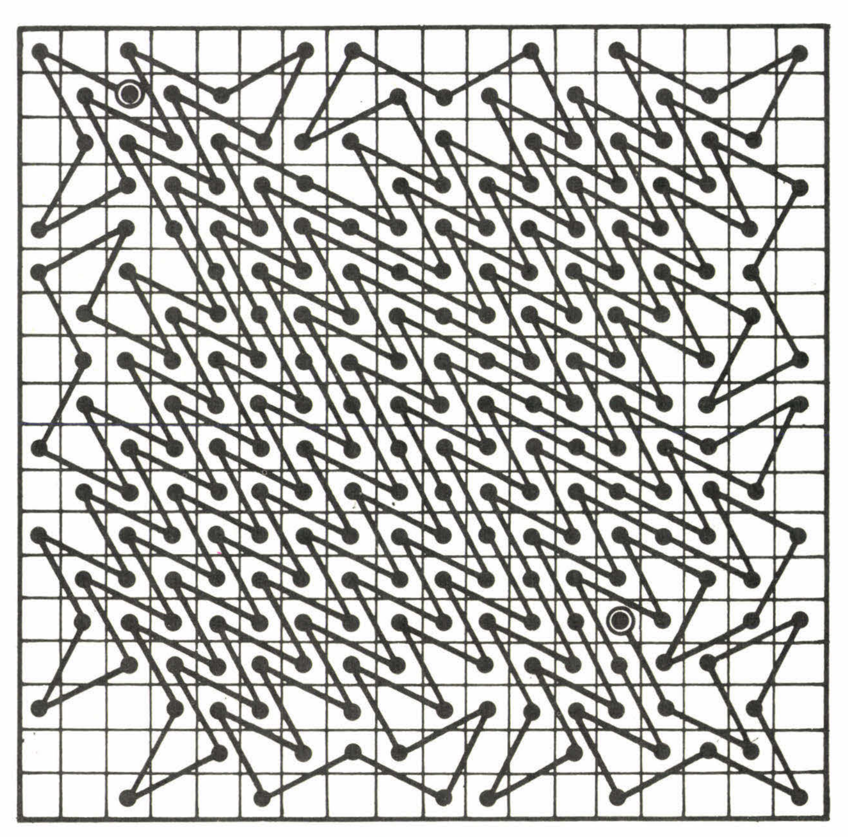


Figure 11

Le problème du parcours du Cavalier recèle d'autres richesses, qui ne sont apparues qu'au milieu du XIXe siècle, à l'initiative de William Beverley. Une caractéristique de l'amateur de jeux mathématiques est que son esprit est prompt à faire des rapprochements et à sauter d'un domaine à un domaine similaire dès qu'il en décèle la possibilité. Ici, un parcours de Cavalier apparaît comme une disposition des n^2 premiers entiers sur un carré $n \times n$. Comment ne pas penser aux carrés magiques ? Pourquoi se priver d'une difficulté supplémentaire et ne pas se demander si un carré de nombre ne peut pas être à la fois :

— un parcours de Cavalier ;

— un carré magique où apparaît une même somme sur les lignes, les colonnes et les diagonales ?

Hélas, malgré les innombrables chercheurs inspirés qui se sont penchés sur la question, aucune réponse définitive n'a encore été apportée. Il y a de fortes présomptions pour déclarer le problème insoluble, car personne n'est parvenu à construire un carré répondant à tous les critères. Mais, en l'absence d'une démonstration claire d'impossibilité, aucun bon esprit n'acceptera que le problème soit clos.

Malgré tout, des solutions intermédiaires ont approché de la perfection, avec des carrés où le parcours est correcte et où la magie est presque là, avec une même somme sur les lignes et les colonnes, mais pas sur les diagonales. C'est ce que, faute de mieux, on a convenu d'appeler les « parcours magiques ».

Adrien Feisthamel a rassemblé quatre-vingt-trois de ces parcours en 1888 et les a déposé au Conservatoire National des Arts et Métiers. Vingt-sept de ces parcours sont fermés et les autres ouverts. La situation est restée longtemps bloquée, de nombreux chercheurs pensant parfois trouver un nouveau carré, puis remarquant qu'il n'était qu'une symétrie ou une rotation d'un carré de base. Ce n'est que dans les années 70 que Moricard, Bellini et Peyret, après une exploration informatique, ont créé une solution supplémentaire, celle de la figure 12.

42	59	2	17	40	15	22	63
3	18	41	60	21	64	39	14
58	43	20	1	16	23	62	37
19	4	57	44	61	38	13	24
56	45	6	29	12	25	36	51
5	30	55	48	33	52	11	26
46	7	32	53	28	9	50	35
31	54	47	8	49	34	27	10

Figure 12

Cette situation est-elle définitive ? Quel est l'avenir du Cavalier et de ses parcours ? Il dépend de vous. Nous attendons vos exploits !

Pierre Berloquin

Jeux vidéo Intellivision. Le réalisme dépasse la fiction.

Ogilvy & Mather

Branchez la console Intellivision® sur votre téléviseur couleur.

Elle cache un puissant micro-processeur qui contrôle la vision intelligente des jeux vidéo Mattel Electronics : sophistication du graphisme, richesse de l'animation, vérité de l'ambiance sonore.

Aux commandes de votre clavier, seul contre l'ordinateur ou en compétition avec un ou plusieurs partenaires, vous trouverez dans les 35 cassettes de jeux vidéo Intellivision un plaisir réellement illimité : il va de pair avec les niveaux croissants de difficultés, la variété des combinaisons, des tactiques, des obstacles et des pénalités, l'émulation du suivi chiffré, l'humour et la fantaisie d'Intellivision.

C'est bien simple : avec Intellivision comme dans la réalité, on ne se trouve jamais deux fois dans la même situation.

Intellivision de Mattel Electronics : le réalisme dépasse la fiction.

Glissez la plaquette du jeu choisi dans le clavier, sélectionnez la programmation et jouez.



INTELLIVISION™ MATTEL ELECTRONICS®

...pour les branchés

Electroniques ou non, voici les 10 musts de l'année. Etonnantes par leurs performances ou leur présentation, ces petites merveilles ne sont pas forcément à la portée de toutes les bourses. Mais le Père Noël est parfois sensible aux coups de cœur...

1. Le jour (vraiment) le plus long... !
Sept cartes juxtaposables reconstituant une Normandie d'1,30 m × 1,30 m et près de 2 500 pions. Cette simulation du débarquement allié de juin 1944 est vraiment « the big game ». Recommandé pour les longues soirées d'hiver, *The longest day* porte bien son nom : la plus petite partie, la prise de Cherbourg, vous demandera au moins 4 heures. Mais, le prix est à la mesure du reste.
Edité par Avalon Hill. Avec une règle en français, 525 F à Stratéjeux.

2. Un Atari ? Oui, mais... un ordinateur !
Et un vrai ! En bon ludoticien qui se respecte, vous négligerez la console que l'on trouve à présent partout (voir *J & S* n° 17). Mais voici beaucoup mieux : *Atari 800*, un micro-ordinateur 16 K, extensible jusqu'à 48 K. Avec une telle capacité en « RAM », tous les délires de la ludotique sont à votre portée : jeux sur cassette, sur disquette (à condition d'acheter un « drive ») sans compter, bien sûr, ceux que vous programmerez vous-même en basic ! A brancher sur votre télé couleur.
Atari. En vente à partir du 1er décembre, 7 500 F.

3. Devenez l'As des as !
Vous vous souvenez d'*Ace of Aces* présenté dans « combats aériens » (voir *J & S* n° 12). Nous vous faisions part de notre enthousiasme pour ce jeu, mettant aux prises deux pilotes de la 1re guerre mondiale. Pour régler ce duel, chacun des 2 joueurs dispose d'un livret de 250 pages décrivant les moindres manœuvres envisageables avec son appareil.
Une seconde version (*Powerhouse*, boîte bleue) décrivant les manœuvres des avions à moteur en ligne (1918) complète désormais la première (*Handy Rotary*, boîte rouge) mettant en action les avions à moteur rotatif (1914/1917) et le tout, avec une excellente traduction des règles en français. Planant !
Nova Games, distribué par Jeux Actuels. Chaque boîte 195 F à L'Oeuf Cube.

4. Défiez le sphinx
Un jeu vidéo ? Oui, mais cette fois la dextérité ne suffit plus. La cartouche *Riddle of the sphynx* (destinée à la console Atari) demande aux joueurs de réfléchir : le personnage, que vous lancez à la conquête des trésors de la vallée du Nil, devra non seulement se battre, mais aussi se désaltérer, se reposer, et même faire du troc à l'occasion ! Les jeux vidéo se mettent à penser !
Activision. 319 F chez Micro-Vidéo : 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris.

5. L'ordinateur le plus répandu dans le monde !
Un micro-ordinateur — un vrai — pour 670 F ! On a peine à y croire et pourtant le *ZX 81 Sinclair* raccordé à un simple magnétophone et à un écran de télévision permet d'accéder à plus de cinquante programmes de jeux sur cassettes (il est ici présenté avec deux programmes : échecs et Othello ; chaque cassette coûte 160 F). Et, vous pourrez aussi programmer vos propres jeux en apprenant son puissant basic.
Sinclair. 670 F, au magasin d'exposition-vente : 7, rue de Courcelles, 75008 Paris.

6. Echecs électroniques : les derniers-nés !
A vous de choisir :
a. Le *Conchess* est « autorépondeur », c'est-à-dire d'un extraordinaire agrément d'emploi : vous déplacez simplement vos pièces, la machine répond en faisant clignoter des petites lampes sur la case de départ et celle d'arrivée de la pièce qu'elle veut bouger. L'appareil le moins cher de ce type avec un programme d'un excellent niveau (voir page 10).
Distribué en France par Lansay, 2 990 F à la Librairie Saint-Germain.
b. Le *Mephisto,* vous connaissez ! Nous vous avons déjà présenté dans la même petite boîte noire, le modèle 1, le X, puis le 2. Toujours plus fort, voici le 2 S.
Distribué en France par Chess Robotique, 2 650 F à la Librairie Saint-Germain.

7. Bridge : le quatrième qu'il vous manquait...
Une machine qui joue correctement au bridge c'est nouveau. Un appareil électronique de conception française c'est extraordinaire ! Ne « passez » pas devant *Bridge Duplicate* (voir p. 10). Attention, les « enchères » sont élevées.
Applications françaises de l'électronique. 2 950 F à la Boutique du Bridgeur : 28, rue de Richelieu, 75001 Paris.

8. Le temps moderne.
Finies les parties somnifères où votre adversaire se plonge pour chaque coup dans d'interminables rêveries. Depuis longtemps déjà le temps de réflexion limité s'est imposé aux joueurs d'échecs, de dames, de go... Et pourquoi pas aux fanas du Monopoly, de Scrabble ou des wargames ? Presque tous les jeux gagneraient à être pratiqués « à la pendule ». Celle-ci, toute électronique, est « spécial-blitz », c'est-à-dire qu'elle s'adresse avant tout aux joueurs d'échecs qui s'adonnent au sport sauvage qu'est la partie en cinq minutes ou moins. Mais *Kaisha*, s'adapte parfaitement à des cadences plus calmes.
Kaisha 1 000, Pendule électronique digitale, 650 F à la Librairie Saint-Germain.

9. Le casse-tête le plus snob.
Parviendrez-vous à faire réintégrer leur boîte à ces centaines de grains de caviar épars ? Le comble du raffinement !
Caviar Puzzle, 115 F à Games.

10. Changez pour Change Man !
Dans la poche, l'équivalent d'un des meilleurs jeux vidéo ! Une subtile combinaison du célèbre *Pac Man* et... du *Tic Tac Toe.* Les réflexes, indispensables, ne suffisent plus et vous devrez cogiter pour aligner convenablement vos figures. Une sonorisation brillante, un écran net en 54 couleurs et une vraie manette directionnelle... A faire rêver les amateurs de « pocket games ».
Change Man, 390 F à Temps Libre.

Nous avons effectué ce « shopping » à Paris dans quelques magasins spécialisés à la fin du mois d'octobre (adresses page 30).

• Le point de vente indiqué est celui où nous nous sommes procuré le modèle exposé. Ce qui ne veut pas dire que d'autres magasins, cités ou non, ne le présentent pas.

• Les prix sont ceux relevés pendant notre enquête. Ils peuvent varier d'un magasin à l'autre ou avoir été modifiés depuis. Attention à la sortie du blocage des prix !

• Nous nous excusons pour tous nos lecteurs de province ou de l'étranger qui ont souvent du mal à trouver les jeux que nous présentons. Nous ne pouvons que les encourager à « secouer » leur détaillant habituel !



1
THE LONGEST DAY
Mammoth Game of the Assault, Build-up, and Breakout from Normandy, June-August 1944
2
ATARI
BASIC
3
ACE of ACES
WWI AIR COMBAT GAME
4
RIDDLE of the SPHINX
5
ZX81
CHESS
6
a
b
CONCHESS
7
8
9
10
CHARGEMAN

...pour les petits malins

Pour les curieux insatiables, les inventifs intarissables ou tout simplement ceux qui recherchent un petit cadeau qui « sort de l'ordinaire », voici 10 idées originales. Jouez la différence !

1. Une marelle en 3 dimensions.
Un plaisir renouvelé sur une idée millénaire (voir notre « encyclopédie » du n° 15). Ce traditionnel *jeu du moulin* ou *Nine men's morris* a pris du relief. Vous tenterez de réaliser les alignements de 3 pions non seulement à plat mais aussi « dans l'espace ». Un jeu stratégique, original et superbe dans une présentation « tout bois ».
Tri-Marelle, 299 F au Baguenaudier.

2. Un jeu... de musée.
Cette splendide reproduction d'un *jeu de l'oye renouvelé des grecs,* datant du XVIII[e] siècle est l'œuvre de nos Musées nationaux qui en assurent également la diffusion. Une excellente idée de cadeau en n'oubliant pas d'y joindre le numéro 16 de *J & S*, où l'encyclopédie était consacrée aux jeux de parcours.
Jeu sur « parchemin », livré avec 2 dés dans un petit sac « ancien », 95 F dans les boutiques des Musées Nationaux.

3. Un casse-tête atomique !
...Ou plus exactement moléculaire. C'est là que réside toute sa difficulté : les billes de couleur, les « atomes », sont reliées deux par deux en une « molécule ». Il s'agit simplement (?) de les placer sur le plateau de manière à obtenir l'une des quatre figures imposées. Il y a de nombreuses solutions... ce qui ne signifie pas qu'une seule d'entre elles soit facile à trouver. Mais si vous y parvenez, le plaisir de chercher reste intact. A noter enfin la très belle présentation en bois qui nous a vraiment séduits.
Molécule Puzzle, 100 F à l'Oeuf Cube.

Notre shopping à...
- GAME'S
Forum des Halles, niveau 2, 75002 Paris.
- JEUX DESCARTES
40, rue des Ecoles, 75005 Paris.
- LE BAGUENAUDIER
23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris.
- LIBRAIRIE SAINT-GERMAIN
140, bd St-Germain, 75006 Paris.
- L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris.
- STRATEJEUX
Passage Montparnasse, 21/23, rue du Départ, 75014 Paris.
- TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné, 75004 Paris.

4. Le jeu chinois à embarrasser.
C'est ainsi que l'on appelait le tangram à la fin du siècle dernier. Celui-ci est très joliment présenté dans son emboîtage en carton reproduisant une boîte de jeu ancienne. A l'intérieur, une planche vous propose 121 figures à réaliser. Les pièces elles-mêmes sont en bois de 3 mm d'épaisseur et, bien rangées, tiennent dans un rectangle 70 × 37 mm. Un mini-tangram, donc, mais agréable à manipuler. Vraiment, un « petit cadeau » très raffiné.
Chinese Puzzle, 33 F à Pain d'Epices, 29, passage Jouffroy, 75009 Paris.

5. A manipuler avec précision.
Ce *vrai* puzzle : c'est-à-dire qu'aucune des quelque 160 pièces finement découpées à la main n'a la même forme. Dans les zones uniformément colorées, seuls les contours des pièces vous permettront donc de reconstituer l'assemblage. Un casse-tête... et une œuvre d'art.
Fabriqué par Florence Achard, 160 F à Jeux Descartes.

6. Pour taquiner les cruciverbistes.
Cette grille de mots croisés 14 × 14 n'est en effet rien d'autre qu'un taquin. Le problème est de déplacer les 49 pièces, portant chacune 4 cases de la grille, de manière à reconstituer la grille dont les définitions sont données au dos du boîtier. Une présentation très originale d'un casse-tête classique.
Puzzle croisé géant, 30 F à Game's.

7. Des dominos... jusqu'au double douze !
Comptez bien, ça en fait 91. Et il ne vous reste plus qu'à vous replonger dans votre *J & S* n° 2 pour adapter à cette nouvelle dimension les jeux de dominos que nous vous y proposions. Cette extension des dominos est très peu connue en France. Et pourtant, elle fournit aux joueurs comme aux amateurs de casse-tête un matériel original et très riche. Ici, la présentation est d'excellente qualité : les pièces ont la bonne dimension et le bon poids.
275 F à L'Oeuf Cube.

8. Un triacontaèdre rhombique et étoilé !
« Comme son nom l'indique », ce triacontaèdre est un volume à 30 faces. Certes, il est difficile de les compter puisqu'elles se croisent, ce solide étant « étoilé ». Mais si l'on pouvait pénétrer à l'intérieur de cet objet extraordinaire sans le démonter, on se retrouverait dans une cavité dont le volume est également un triacontaèdre, convexe cette fois, et rhombique, c'est-à-dire dont toutes les faces sont des losanges. Encore plus étonnant, cette construction est l'assemblage de 60 pièces toutes identiques ! Pas un passionné de curiosités mathématiques ne devrait pouvoir résister à la tentation de posséder cette merveille. Mais bien sûr, c'est avant tout un casse-tête, qu'il s'agit de démonter et remonter. Les amateurs ne seront pas déçus ! Ajoutons que ce tria... en bois est fort esthétique. Que demander de plus ?
290 F à Jeux Descartes.

9. Aide à la création !
Pensez que tout joueur est un créateur de jeu en puissance. Voici deux exemples de matériel « universel » pour esprit inventif. Tout d'abord un bloc (21 × 29,7) de 128 feuilles à quadrillage hexagonal. Des étendues vierges qui n'attendent plus que le crayon du ludographe pour se couvrir de donjons, de forêts, de lacs, de montagnes, et se transformer en autant de maquettes de wargames et de jeux d'aventure. Signalons qu'il existe également des feuilles d'hexagones grand format pour la réalisation des jeux eux-mêmes.
Autre idée, ces dés à 10 faces. Nés avec *D & D* (voir pages 14 à 21), ils peuvent apporter un raffinement à nombre de jeux. Pourquoi ne pas revoir les tables de combats de vos wargames favoris et entre 1 chance sur 6 et 1 sur 3, intercaler des 23 % ou 27 % qui vous semblent plus réalistes ?
Hexagonal Booklet, 40 F ; dé à 10 faces, 7 F, tous deux à L'Oeuf Cube.

10. Vive la cartomanie !
Pour un budget modeste, composez vous-même ce « coffret » qui comblera d'aise tous ceux qui aiment « taper le carton ».
Commencez évidemment par les 2 jeux classiques de 52 cartes, puis n'oubliez pas le jeu de tarot. Enfin, pensez à l'original jeu d'*Aluette* que *J & S* a présenté dans son n° 4.
Jeu d'Aluette, 17 F au Baguenaudier.


1
LE JEU DE LOYE RENOUVELLE DES GRECS
2
MULTI-COLOURED MOLECULE PUZZLE
MOLECULE PUZZLE
3
4
5
6
7
Dominoes
DOUBLE TWELVE
8
TSR Role Playing Games
Playing Aid Accessories from TSR
9
jeu de tarot
78 cartes
KENTUCKY
GRIMAUD
BRIDGE
ALUETTE
10

...pour les classiques

Ces jeux, vous les connaissez. *J & S* les a présentés dans un article ou leur consacre une rubrique régulière. Nous n'osons imaginer que vous n'en possédez pas encore un exemplaire de chaque. Mais peut-être voulez-vous renouveler votre ludothèque ... ou faire un cadeau ? Nous avons choisi des modèles « sages » qui allient qualité esthétique et « jouabilité ». Préférez-les toujours aux « créations artistiques » qui dormiront dans une vitrine.

1. En bois ou en feutre ?
C'est bien la question qui risque de diviser longtemps encore les joueurs de backgammon. Entre l'esthétique bruyante du bois et le confort discret de la feutrine, nous ne trancherons pas. Mais tout lecteur de *J & S* qui se respecte se doit de disposer de son jeu de backgammon. Et nous n'avons pu résister à la tentation de vous présenter ce superbe modèle en bois verni.
590 francs à Jeux Descartes. (De nombreux autres modèles au Baguenaudier).

2. Reversi contre Othello
Vous le savez, sous les deux noms se cache le même jeu. Ici encore à vous de choisir. La présentation standard *Othello* bien connue est très acceptable. Mais nous vous proposons ici un magnifique modèle de *Reversi* en bois. Le plateau est irréprochable, mais on peut discuter du choix des couleurs des pions. Quoi qu'il en soit, ce jeu mérite une place de choix dans une ludothèque classique.
221 francs à Game's.

3. Un peralikatuma ... bien sûr !
Grand classique ? Oui, si l'on considère que ce jeu originaire de Ceylan n'est que l'un des multiples avatars de la grande famille des marelles, dont vous n'ignorez plus rien depuis le numéro 15 de *J & S*. Une des versions les plus intéressantes de ces jeux d'alignement aux stratégies très particulières, une présentation luxueuse avec un plateau en bois et des billes d'acier.
Challenge, 276 francs au Baguenaudier.

4. Wargame ? déjà classique !
Et si vous êtes jusqu'à présent resté réfractaire aux stratégies élaborées des jeux de simulation historique, il est grand temps de vous y mettre ! Dans ce cas n'hésitez pas. C'est *Napoléon à Austerlitz* qu'il vous faut. Ses règles sont parfaitement claires et complètes, sans pour autant s'étaler sur des dizaines de pages. Véritable « wargame d'initiation », ce classique ancien (il a déjà 4 ans) ressort dans une nouvelle présentation. Vous verrez, les wargames, ce n'est pas si compliqué que ça !
129 francs à Jeux Descartes.

5. Stratégies africaines
... avec l'*awèlé* qui est au Continent Noir ce que le go est au Japon et les échecs à la vieille Europe. Comme un « vrai », ce jeu est taillé dans le bois, et les pions, des coquillages. Un bel objet, un grand jeu ... à offrir avec le numéro 7 de *J & S*, qui vous invitait à découvrir les stratégies du « jeu de toute l'Afrique ».
210 francs au Baguenaudier.

6. Dominos ... toujours
Quoi de plus traditionnel que le jeu de dominos ? Mais de même que le solitaire, il s'agit là bien plus qu'un jeu à la règle unique, d'un véritable matériel de base indispensable à tout ludomane. Les amateurs de casse-tête mathématiques se plongeront dans leurs problèmes « magiques », les joueurs redécouvriront les plaisirs du Matador, du Sébastopol et autres Bergen ou Canton. Ces noms ne vous rappellent rien ? Ressortez vite votre numéro 2 de *J & S*.
En os et ébène, 350 francs à l'Oeuf Cube.

7. A la pendule !
Nous n'allons pas nous répéter toutes les quatre pages, mais rappelons qu'une cadence imposée, aussi large soit-elle, est souhaitable, sinon indispensable à la pratique de la grande majorité des jeux. Principe de cette double pendule, trop restrictivement dite « d'échecs » : on se fixe un temps pour toute la partie, par exemple une demi-heure. Les aiguilles des deux cadrans sont placées sur « la demie ». Le joueur en second appuie sur le bouton placé au dessus de son cadran. C'est la pendule du premier joueur qui se met en route. Dès qu'il a joué, ce joueur appuie à son tour sur son bouton. Sa pendule s'arrête et celle de son adversaire se met en route, etc. Quelques minutes avant l'épuisement du temps réglementaire, l'aiguille soulève le petit drapeau rouge. A « zéro », le drapeau tombe et le joueur qui a dépassé le temps a perdu ! Barbare ? Pas du tout ! Au contraire parfaitement stimulant à condition de bien adapter la durée fixée au jeu pratiqué. Et puis, ça peut toujours servir quand on va se faire cuire un œuf !
325 francs à la Librairie Saint-Germain.

8. Solitaire sans secret
... Pour vous, si vous avez lu le numéro 12 de *J & S*. Le solitaire n'est pas un jeu, mais un matériel universel se prêtant à mille et un problèmes : le plaisir de chercher se multiplie à l'infini. Choisirez-vous ce magnifique modèle en bois à 37 alvéoles (type français, a) ou ce solitaire anglais (33 trous, b) dans sa présentation « poudrier » qui vous permettra de jouer dans le bus, en classe (sous votre table) ou pendant les séances du conseil d'administration (caché derrière le grand livre des comptes d'exploitation) ?
a : 160 francs à Jeux Descartes ; b : 16 francs à Game's.

9. Envoûtant Mah-jong
Si vous n'avez pas lu le numéro 14 de *J & S*, ceci n'est pas pour vous ! Ne comptez pas sur les petits fascicules de règles présents dans n'importe quelle boîte de *mah-jong* pour comprendre quelque chose à ce jeu. Si au contraire la lecture de votre revue préférée vous a donné envie d'essayer, précipitez-vous sur cette somptueuse boîte : tuiles en ivoire et bambou, matériel absolument complet, ce qui est rare. Evidemment tout ça se paie. Si votre budget ne vous permet pas cette folie, cherchez un modèle meilleur marché. Mais, tout de même, réfléchissez bien. Celui-ci est parfait, et pensez que vos arrières petits-enfants joueront encore avec !
695 francs à l'Oeuf Cube.

10. Les classiques des classiques
Nous ne vous ferons pas l'injure de vous présenter les échecs et les dames. Mais si vous avez envie de changer vos vieux jeux, nous vous conseillons ce modèle. Un plateau lourd et aux bonnes dimensions : d'un côté l'échiquier 8 × 8, de l'autre le damier 10 × 10 ; des pièces parfaites, pour l'un et l'autre jeu. Une boîte de rangement superbe, toute en bois, le fond recouvert de feutrine. Le plateau peut venir s'encastrer sur la boîte ou être posé à même sur une table. Le tout n'est pas donné, mais le rapport qualité / prix nous semble excellent. Et c'est un superbe cadeau à préférer de toute manière à l'exotique jeu d'échecs « style chinois » aux pièces d'ivoire finement ciselées avec lesquelles... personne ne jouera jamais ! Il existe bien entendu un large choix de jeux de dames et d'échecs bien meilleur marché. Attention pour un jeu d'échecs, choisissez de préférence un jeu de taille n° 5, pièces plombées et feutrées et un échiquier dont les cases mesurent 40 mm de côté (la hauteur d'une Tour).
Le modèle présenté, 730 francs à Jeux Descartes. (Le plus grand choix de jeux d'échecs à la Librairie Saint-Germain).


1
2
3
4
5
6
7
a
8
b
9
10
NAPOLEON A AUSTERLITZ
NAPOLEON A AUSTERLITZ

mathémagie

Rien dans les mains, rien dans les poches, tout dans la logique. Telle est la devise du mathémagicien. Et les seuls « trucs » des tours que nous vous proposons ici ne reposent sur rien d'autre que sur votre adresse... mathématique.

Vers 1930, l'illusioniste américain Royal V. Heath publiait un livre au titre savoureux : *Mathemagic.* Il ne pouvait guère mieux que par ce raccourci décrire le contenu de son ouvrage, un recueil de tours de magie reposant en fait sur des principes mathématiques simples. Depuis, Martin Gardner a largement contribué à populariser ce néologisme et le mot a acquis droit de cité dans le domaine des récréations mathématiques.

Un tour de cartes n'est vraiment mathémagique que s'il ne réclame pour sa réalisation aucune dextérité particulière. C'est dire que les tours mathémagiques ne sont souvent pas assez spectaculaires pour entrer dans la panoplie d'un illusioniste professionnel. Mais dans un salon, quand les esprits s'embrument, accompagnés du cérémonial voulu, ils peuvent rapporter un honnête succès.

Le cérémonial, l'emballage, tout est là ! Le mathémagicien, à l'opposé du mathématicien, doit consacrer tous ses efforts à rendre compliqué ce qui est simple. Au besoin, il n'hésitera pas à enrichir la manipulation d'un mouvement supplémentaire, aussi inutile que mystérieux, ou à poser une question de diversion, dans le seul but de lancer le spectateur sur une fausse piste.

Place à la mathémagie ! Nous vous présentons ici 4 tours, bien classiques, mais plaisants. Le premier est un exemple typique du « principe de complication ». L'idée mathématique à la base de son fonctionnement est la plus simple qu'on puisse imaginer. La voici résumée en 3 schémas (Fig. 1).

Qui pourrait s'étonner d'une telle conclusion ? Et pourtant dans l'habillage que nous vous proposons, cette évidence n'est déjà plus tout à fait si claire. Le tour procède ainsi : placez 12 cartes faces contre table en deux rangées de 6, l'une au-dessus de l'autre. Numérotez les positions de 1 à 6 et de 7 à 13 et retournez-vous. Demandez alors à un spectateur de retourner 6 des 12 cartes et préférablement un nombre différent dans chaque rangée (car sinon, dîtes-vous, le tour est trop facile). Parce que justement ce que vous prétendez pouvoir réaliser, c'est faire en sorte qu'il y ait le même nombre de cartes visibles dans les deux rangées (et par là, le même nombre de faces cachées aussi). Sans rien y voir, naturellement !

Figure 1 :
a. *un ensemble E de douze éléments, composé de deux parties, A et B, de six éléments chacune.*
b. *on coupe E, à nouveau, en deux parties de six éléments, R et S.*
c. *conclusion : les deux parties rosées ont le même nombre d'éléments, les deux parties blanches aussi.*

Pour cela, priez le spectateur de retourner pour vous six cartes, dont vous lui nommez les positions ; disons pour fixer les idées, les cartes 1, 2, 5, 6, 7, 11. Demandez lui alors si les deux rangées ont bien été rééquilibrées par ces opérations. S'il répond oui, cette réussite ne tient qu'à la chance pure ; mais vous n'avez pas besoin de le dire ! S'il répond non (c'est plus probable), feignez d'être étonné. Puis exclamez-vous : « Ah oui, tu as raison ; je me suis trompé ! Veux-tu échanger (sans les retourner) les cartes 3 et 7 puis les cartes 4 et 11. Tout devrait rentrer dans l'ordre. »

C'est effectivement le cas. Si les ensembles A et B désignent les cartes faces cachées et faces visibles, telles que vous les laisse le spectateur et, si R désigne l'ensemble des cartes (1, 2, 5, 6, 7, 11) que vous avez choisi de retourner, on retrouve dans le tour exactement la situation décrite dans les schémas. Le dernier déplacement des cartes (qui sont, notons-le, celle de la 1re rangée que vous n'avez pas choisies et celles de la seconde que vous avez choisies) sert uniquement à placer les cartes de R sur une seule rangée.

Beaucoup de tours mathémagiques reposent sur des procédés particuliers de battage des cartes. Ainsi, on peut les battre comme cela : prendre

le paquet dans la main gauche, faire glisser avec le pouce gauche la carte du dessus dans la main droite, faire passer la seconde carte en dessous du paquet gauche, faire glisser la 3ᵉ en dessus de la 1ʳᵉ dans la main droite et ainsi de suite. Jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte dans la main gauche qui viendra finir sur le dessus du paquet dans la main droite. Quelle est cette carte ? Où se trouvait-elle dans le paquet original ?

On peut montrer que si le paquet contient n cartes, pour savoir le rang de cette carte dans le paquet initial, il suffit de multiplier par 2 la différence entre n et la plus haute puissance de 2 inférieure à n (si $n = 37$, cela donne $2 \times (37 - 32) = 10$). Il existe d'ailleurs une preuve très rapide de cette formule, preuve qui, contrairement à toute attente, ne demande pratiquement aucun calcul. Saurez-vous la retrouver ?

Voilà comment John Scarne, un spécialiste des jeux de cartes propose d'utiliser cette formule simple. Demandez à quelqu'un de choisir un nombre entre 20 et 52, disons 43. Faites rapidement le calcul décrit plus haut pour $n = 43$. Cela devrait donner 22. Prenez un paquet de 52 dans la main gauche, puis faites-les passer une à une dans la main droite en les comptant. Quand vous aurez compté jusqu'à 22, marquez un temps d'arrêt, comme si vous hésitez et demandez : « c'est bien 43 que tu as choisi ? ». Vous pouvez alors recommencer à compter les cartes jusqu'à 43, mais en les faisant passer cette fois-ci, une à une, en dessous du paquet que vous tenez dans la main droite. Réalisé avec désinvol-



ture et rapidité, le stratagème devrait passer inaperçu. Il a pour conséquence de porter la 1ʳᵉ carte du paquet initial (que vous aurez eu soin de regarder) en 22ᵉ position dans un paquet de 43. Ce qui veut dire qu'en battant les cartes de la manière décrite plus haut, cette carte apparaîtra en haut du paquet. Il ne suffira plus que de la retourner pour faire belle figure.

C'est une observation déjà plus subtile qui est au cœur de la prochaine manipulation. Expliquons-la. La figure 2 montre deux rangées de cartes dont les faces sont tantôt visibles, tantôt cachées. Elles ne diffèrent que par les deux cartes rosées qui ont été retournées, puis interverties. Elles ne contiennent pas le même nombre de cartes visibles. Pourtant, si vous retournez une carte sur deux dans chacune des deux rangées, vous obtenez deux nouvelles rangées qui ont autant de cartes visibles que de cartes cachées (fig. 3).

Ceci est vrai quelle que soit la disposition initiale du couple de cartes que vous retournez et intervertissez. De plus, vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le voulez ; si vous retournez une carte sur deux dans chacune des nouvelles rangées obtenues, le nombre de cartes visibles et celui de cartes cachées seront toujours les mêmes ! Regardons. (fig. 3).

Prenez un paquet contenant un nombre pair de cartes, 38 par exemple, toutes dans le même sens. Demandez à quelqu'un de « mélanger » le paquet sous la table en : 1. retournant les deux cartes supérieures ; 2. coupant ; 3. retournant les deux nouvelles cartes supérieures ; 4. coupant, etc. autant de fois qu'il le désire (1). Une fois qu'il a terminé, saisissez le paquet par dessous la table et, en le maintenant caché, prétendez que vous allez deviner, par le toucher, combien de cartes ont leur face tournée vers le haut. Peu après, vous annoncez 19.

Vérifiez. C'est exact. Ce que vous avez fait en réalité : retourner une carte sur deux du paquet. Vous obtenez une répartition entre faces visibles et faces cachées identique à celle que vous auriez obtenue si vous aviez fait la même chose à partir du paquet original, en l'occurence 19 faces visibles et 19 cachées.

Il faut parfois savoir tricher, délicatement s'entend... Voici un tour où la tricherie vient en renfort d'un raisonnement ingénieux. Elle consiste à marquer légèrement le dos d'une carte (d'un trait de crayon, d'une marque d'ongle). Placez cette carte entre deux autres, faces contre la table. Retournez-vous et demandez à quelqu'un d'en regarder une, de la remettre à sa place et, pourquoi pas, d'intervertir les deux cartes qu'il n'a pas choisies. Dites-lui ensuite de procéder à d'autres interventions, concernant les couples qu'il veut, mais cette fois-ci, en annonçant à chaque fois les positions des cartes échangées (droite et gauche, milieu et droite, etc.). Quand il pense en avoir fait assez, retournez-vous et en moins de deux secondes vous devriez être capable de dire quelle carte il avait choisie. Comment ? C'est à vous de l'imaginer. Solution dans deux mois.

Philippe Paclet ●

(1) Ce qui, aux coupes près, qui ne sont pas importantes, correspond aux transformations de la fig. 2.

1 2 1' 2'

Figure 2 : *1 est venue en 2' et a été retournée ; 2 est venue en 1' et a été retournée.*

Figure 3 : *une carte sur deux a été retournée dans chacune des rangées ; elles contiennent maintenant le même nombre de faces visibles.*

POUR VOTRE PROGRAMMABLE POUR VOTRE ORDINATEUR DE POCHE



L'ORDINATEUR DE POCHE est la seule revue française consacrée à l'informatique de poche.
Vous possédez déjà une calculatrice programmable, vous trouverez dans
L'ORDINATEUR DE POCHE
mille astuces qui vous permettront de tirer un meilleur parti de votre machine.
Vous envisagez d'en acheter une, **L'ORDINATEUR DE POCHE** vous guidera dans votre choix
et accompagnera vos premiers pas.

L'ORDINATEUR DE POCHE - 41, rue de la Grange aux Belles, 75483 Paris Cedex 10

14 Francs chez votre marchand de journaux.

Mephisto®

une nouvelle gamme d'échiquiers électroniques évolutifs*



9, rue d'Artois 75008 Paris
Tél.: 359.19.00

les jeux de la "belle province"

Bien sûr, au Québec, on joue au bridge et au poker. Mais voici quatre jeux intéressants et de règles relativement simples, parmi les plus pratiqués par nos cousins d'Outre-Atlantique.

le neuf

De deux à quatre joueurs utilisent un jeu de cinquante-deux cartes. L'ordre des cartes est celui de la bataille. Le donneur distribue trois jeux (dont un jeu « mort ») à deux joueurs, quatre jeux (dont un jeu mort) à trois joueurs, et quatre jeux à quatre joueurs, un « jeu » étant composé de treize cartes, et les cartes étant distribuées une par une.

Une fois la donne terminée, après avoir regardé son jeu, le donneur peut échanger le jeu mort contre le sien. Les joueurs suivants peuvent faire de même, dans l'ordre de la distribution, et cela, même si l'un des joueurs précédents a déjà procédé à l'échange. Après cela, le jeu mort est mis de côté et le coup commence.

Au début du jeu, chaque joueur a 9 points, l'objectif étant d'être le premier à ramener sa marque à zéro. La partie se joue en plusieurs coups. A chaque coup, chaque joueur doit s'efforcer de faire au moins :

- 6 plis à 2 joueurs ;
- 4 plis à 3 joueurs ;
- 3 plis à 4 joueurs.

Chaque pli fait en plus de ce minimum permet d'abaisser d'autant la marque du joueur. Par exemple, à trois joueurs, le joueur qui fait 7 plis voit sa marque abaissée de 3 points. A l'inverse, chaque pli fait en moins augmente la marque du joueur.

A chaque coup, l'atout change, selon un ordre qui peut celui du bridge : ♣, ♦, ♥, ♠, sans atout.

Comme dans la plupart des jeux de cartes, on distribue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant le donneur a l'entame. On est obligé de fournir. On peut couper ou se défausser si l'on n'a pas de la couleur demandée. Celui qui remporte un pli entame au pli suivant.

la carotte

Là encore, il s'agit de faire des plis, selon les règles générales du « neuf ». Deux à quatre joueurs utilisent un jeu de 24 cartes (de l'as au 9 dans chaque couleur). L'ordre des cartes est celui de la bataille, à l'exception de l'atout où l'ordre est le suivant : premier « bower » (1) deuxième bower, as, roi dame, 10 et 9. Le premier bower est le valet d'atout et le second bower, le valet de la même couleur (rouge ou noir) que celle du valet d'atout, par exemple le V de ♦ si l'atout est ♥ .
La couleur d'atout comporte donc 7 cartes et la couleur apparentée, 5 cartes seulement.
On distribue les cartes une par une, et trois jeux de 8 cartes à deux joueurs (dont un jeu mort), quatre jeux de 6 cartes à trois joueurs (dont un jeu mort) et quatre jeux de 6 cartes à quatre joueurs.
L'objectif est d'atteindre 32 points à la marque à deux joueurs ; 21 points à trois ou quatre joueurs.
La donne terminée, le joueur à gauche du donneur annonce son intention de faire un certain nombre de levées, sans préciser l'atout. Puis l'on passe au joueur suivant, et ainsi de suite. Le joueur qui annonce le nombre le plus élevé emporte les enchères devient le déclarant, et précise la couleur d'atout (qui ne peut pas être sans-atout).
Un joueur peut vouloir faire toutes les levées, de deux manières différentes. Il peut annoncer « toutes les levées » et le coup se déroule normalement. Il peut annoncer « la Carotte », et le coup est joué sans incidence sur la marque, mais pour un gage, une prime quelconque ou un enjeu spécial déterminé d'un commun accord en début de partie, et que le joueur ayant annoncé la Carotte recevra des autres joueurs (ou paiera s'il ne remplit pas son contrat).
Une fois les annonces terminées, le coup commence. Le joueur situé à la gauche du déclarant entame, sauf dans la Carotte, où c'est le déclarant qui entame. Le déclarant doit faire au moins autant de levées qu'il a annoncées. S'il ne réussit pas, sa marque est diminuée du nombre de levées demandées. Par exemple, il a demandé 5 plis, il n'en a fait que 4. Sa marque est diminuée de 5 points.
S'il réussit son contrat :
- le déclarant marque autant de points que de plis faits s'il a moins de 21 points à deux joueurs et moins de 16 à trois ou quatre joueurs.
- le déclarant marque autant de points que de levées demandées s'il a 21 points ou plus à deux joueurs, et 16 points ou plus à trois ou quatre joueurs.

Les joueurs autres que le déclarant marquent autant de points que de plis faits tant qu'ils n'ont pas 21 points à deux joueurs et 16 points à trois ou quatre joueurs. Au-delà de ces seuils, seul le déclarant marque.
Une particularité : en début de partie, les joueurs peuvent convenir d'un gage, prime ou enjeu pour chaque « boîte », une boîte étant la chute du déclarant.

Ces quatre jeux nous ont été adressés par Pierre Rousseau, de Montréal, qui gagne un abonnement d'un an à J & S.

(1) Prononcez « bar ».

par J.-C. B.

le huit

Voici un « Huit américain » qui diffère de celui que nous avons déjà proposé. C'en est, semble-til, la version originale. A vous de choisir !

Deux à cinq joueurs utilisent un jeu de 54 cartes. Il s'agit de se débarrasser de toutes ses cartes. Le donneur distribue huit cartes à chaque joueur, une par une, puis en pose une, face visible, au milieu de la table, à côté du talon.

A son tour de jouer, chaque joueur doit s'efforcer de mettre une carte de même couleur (par couleur, on entend mettre un ♠ sur un ♠, et pas une noire sur une noire) ou de même hauteur que la dernière carte posée à côté du talon. On peut mettre aussi n'importe quel 8 ou un joker. Les cartes suivantes ont une fonction spéciale :

- le joker fait prendre 5 cartes au joueur suivant, sans que celui-ci puisse poser une carte sur la pile des cartes visibles ;
- le 2 de ♠ fait prendre 4 cartes dans les mêmes conditions ;
- les autres 2 font prendre 2 cartes ;
- le 8 permet de demander la couleur qui vous convient ;
- le valet fait passer son tour au joueur suivant ;
- l'as de ♠ change le sens du jeu.

Lorsqu'on ne peut pas jouer, on tire une carte dans le talon, qu'on peut poser sur la pile des cartes visibles si elle convient.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte, il doit dire « une carte ». S'il oublie, et si l'un des autres joueurs le dit avant lui, il doit prendre 5 cartes.

Lorsqu'un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses cartes, les autres joueurs marquent les points correspondant aux cartes leur restant en main, à raison de 50 points par joker, 25 points pour les 8 et le 2 de ♠, 15 points pour les autres 2 et les as, 10 points par figure et 5 points pour les autres cartes.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs atteint un total prédéterminé (300 ou 500 points) ; et le joueur ayant à ce moment le moins de points est déclaré gagnant.

Lorsqu'au cours d'un coup, le talon est épuisé, on bat les cartes visibles pour en faire un nouveau talon, dont la carte supérieure est retournée sur la table.

La filiation entre ce jeu et la crapouille donnée dans *J & S* n° 14 est évidente. Mais l'on peut se demander comment, au cours de la traversée de l'Atlantique, l'on en est venu à des fonctions aussi différentes des cartes et à des marques aussi différentes, alors que l'esprit des deux jeux est identique.

le cinq-cents

Il s'agit d'un jeu provenant des Etats-Unis (2), et donné ici sous forme d'une variante très pratiquée au Québec. Ce jeu oppose deux équipes de deux joueurs, utilisant un jeu de 46 cartes (de l'as au 4 dans chaque couleur, plus deux jokers, dont l'un doit porter une marque le différenciant de l'autre).

L'ordre des cartes est celui de la bataille, sauf à l'atout, où l'ordre est le suivant : Gros joker — Petit joker — Premier bower — Deuxième bower — As — Roi — Dame — 10 — 9 — 8 — 7 — 6 — 5 — 4. Les bowers ont la même signification dans ce jeu que dans la Carotte.

Dans ce jeu, on donne des cartes à une « veuve », au milieu de la table, les cartes étant placées faces cachées.

(2) *U.S. Playing Card Co, 1904.*

Le donneur distribue 3 cartes à la veuve, 3 cartes à chaque joueur, 4 cartes à chaque joueur, 3 cartes à la veuve et 3 cartes à chaque joueur. Le joueur situé à gauche du donneur peut passer ou annoncer un total de levées à faire par coup. Ce total doit être compris entre 6 et 10 et complété par une couleur d'atout ou sans-atout. Le joueur qui fait la plus forte enchère devient le déclarant. Les annonces sont faites successivement dans le sens des aiguilles d'une montre; mais contrairement au bridge, il n'y a pas d'ordre des couleurs : il faut demander plus de plis que le précédent pour emporter l'enchère.

Le déclarant prend alors les six cartes de la veuve, les incorpore à son jeu, puis écarte six cartes à son gré qu'il pose sur la table, faces cachées. Le déclarant entame, et le jeu se déroule de façon classique.

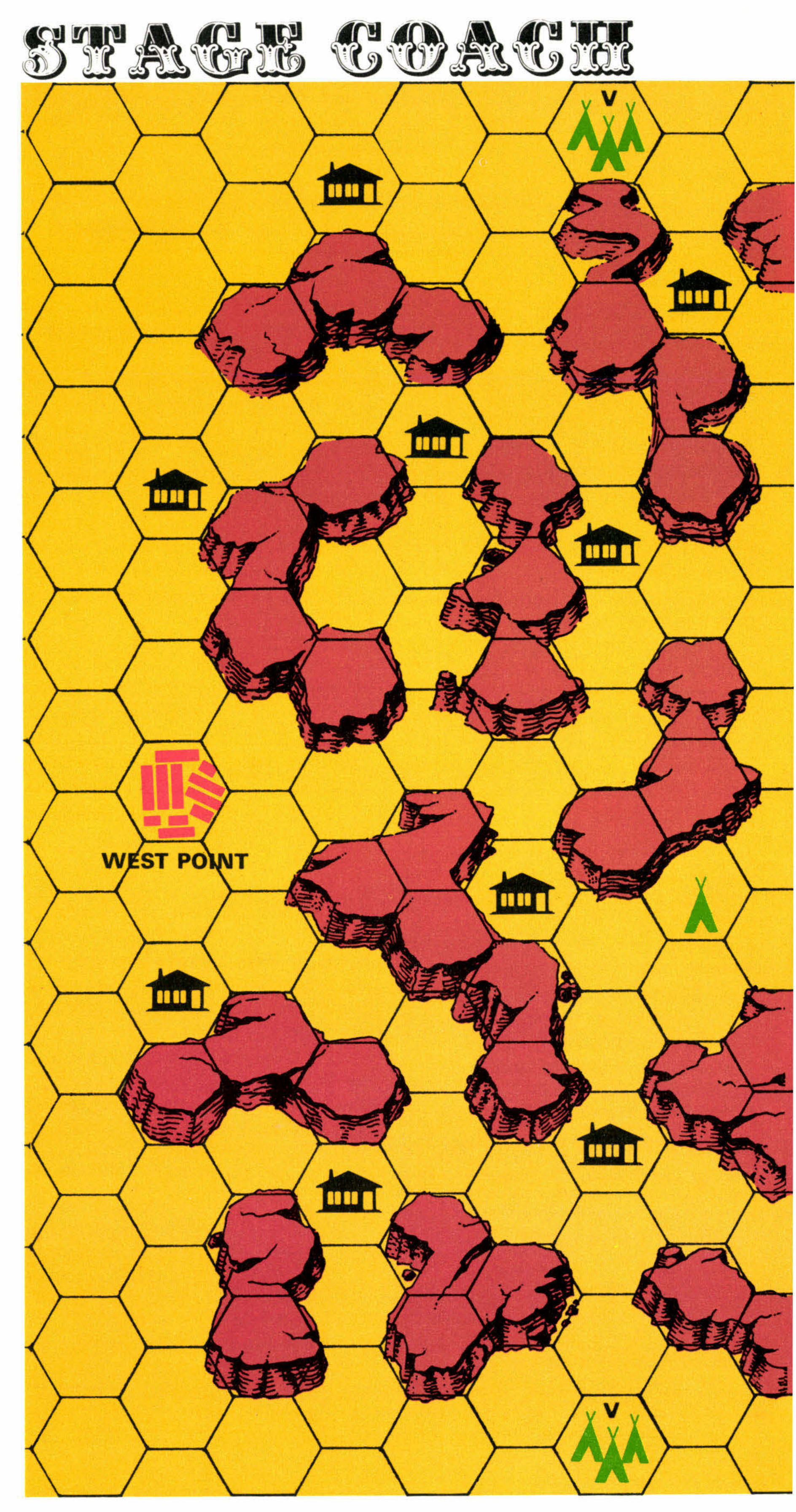
Dans cette variante du 500, l'objectif d'une équipe est d'atteindre 1 000 points ! La partie peut être gagnée en un seul coup, lorsqu'une équipe demande à faire tous les plis. Si elle réussit, elle gagne la partie. Si elle échoue, elle perd la partie.

La réussite ou la chute d'un contrat correspond à une augmentation ou une diminution de la marque de l'équipe selon le tableau suivant :

	6	7	8	9	10
♠	40	140	240	340	1 000
♣	60	160	260	360	1 000
♦	80	180	280	380	1 000
♥	100	200	300	400	1 000
Sans-atout	120	220	320	420	1 000

●

prêt-à-jouer

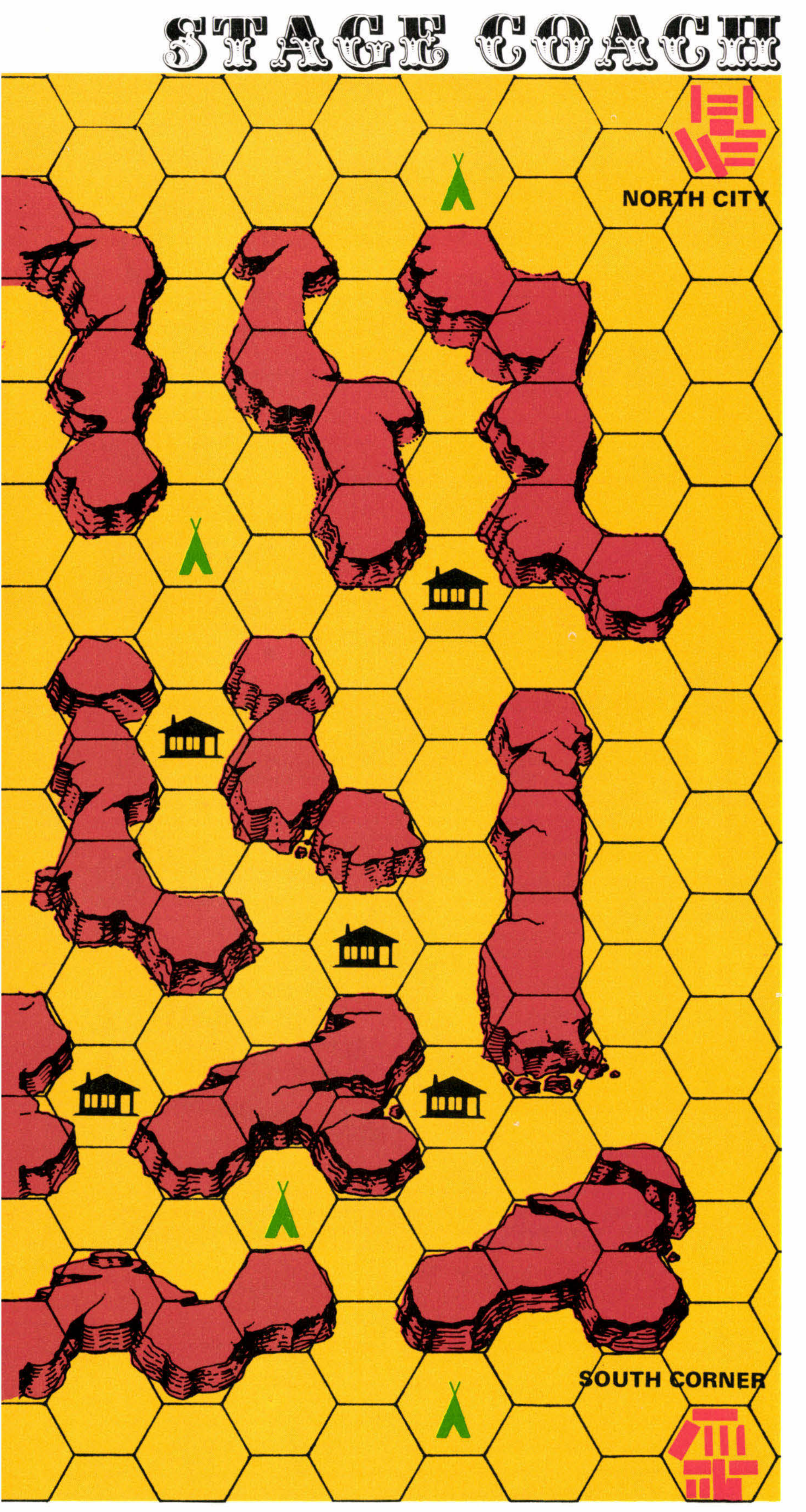


Malgré les cases hexagonales, il ne s'agit pas d'un wargame. Mais ce petit jeu de poursuite et de combat n'en fera pas moins appel à votre sens tactique. Hugh !

Nombre de joueurs : 2.
Matériel : en plus du terrain de jeu, ci-contre, les joueurs devront se procurer 7 pions-indiens, 1 pion-diligence (pièces de 5 et 50 centimes, par exemple), un dé, une feuille de papier et un crayon.

But du jeu : le joueur qui prend la diligence cherche à atteindre, à partir de la ville de West Point, une des deux villes situées de l'autre côté du terrain. Le joueur qui prend les indiens cherche à l'en empêcher.
Début de la partie : le joueur visage-pâle (VP) inscrit, secrètement, sa destination (North City, ou South Corner) et oriente sa diligence sur l'hexagone de départ. Le joueur indien (I) dispose ses pièces à raison d'une par *tepee* et par village. Puis il désigne celle placée sur l'un des villages V, qu'il va déplacer en premier. C'est le VP qui commence.
Déplacement :
a. déplacement du VP : on détermine où est l'avant de la diligence (la tête de la semeuse, par exemple), le côté opposé étant l'arrière. L'avant de la diligence doit toujours être orienté sans ambiguïté vers un des côtés de l'hexagone. La diligence dispose de 5 points de déplacement par tour ; chaque case franchie et chaque changement de direction coûte un point.
b. déplacement du I : seul un pion I situé dans l'un des deux villages (V) peut se déplacer au premier tour. Les autres ne peuvent se déplacer que si un pion I est passé sur leur *tepee* de départ. Ils se déplacent alors, le tour suivant, normalement. Le joueur I peut bouger tous ses pions « sur le sentier de la guerre » dans son tour. Chaque pion I dispose de 3 points de déplacement par tour ; chaque case franchie coûte 1 point de déplacement. Les pions I ne peuvent pas passer à travers le pion VP et réciproquement. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Un pion

STAGE COACH



peut se déplacer dans toutes les directions sauf sur les cases-montagnes qui sont infranchissables. bles.

Combat : chaque pion I vaut 2 points de combat ; le pion VP, au départ vaut 2 PC, mais il prend un passager et un PC supplémentaire, quand il passe sur une case-village (relais). Si pion I et pion VP arrivent en contact, ils peuvent combattre sur la proposition de l'un quelconque des joueurs. On détermine le rapport de forces en comparant les PC, de part et d'autre ; le joueur dont c'est le tour est l'attaquant, c'est lui qui lance le dé. Le résultat est appliqué immédiatement. Le défenseur à son tour peut choisir entre combattre et se déplacer.

Quand un pion I attaque le pion VP par le côté où se trouve l'arrière de la diligence, le VP ne vaut plus que 1 PC en défense.

Quand la diligence attaque un pion I qui n'est pas encore sur le sentier de la guerre (il est dans son *tepee*), I ne vaut que 1 PC en défense. Quand un pion perd tous ses PC, il est éliminé. Quand un I perd un de ses 2 PC, a la suite d'un combat, il est retourné (ex : face = 2 PC, pile = 1 PC).

Fin de partie : si le VP parvient à atteindre la ville qu'il avait choisie au départ, il a gagné. Si le VP arrive, avec au moins un PC, dans la ville qu'il n'a pas choisie, la partie est nulle ; s'il est éliminé, I a gagné.

Table des combats

dé \ Att/Def	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1
1	X	D1PC	D1PC	D2PC	D2PC
2	X	X	D1PC	D1PC	D2PC
3	A1PC	X	X	D1PC	D1PC
4	A1PC	A1PC	X	X	D1PC
5	A2PC	A1PC	A1PC	X	X
6	A2PC	A2PC	A1PC	A1PC	X

On arrondit le rapport de forces en faveur du défenseur ; un rapport de force supérieur à 3/1 ou inférieur à 1/3, est traité comme 3/1 ou 1/3.

X = les deux adversaires perdent un PC ;

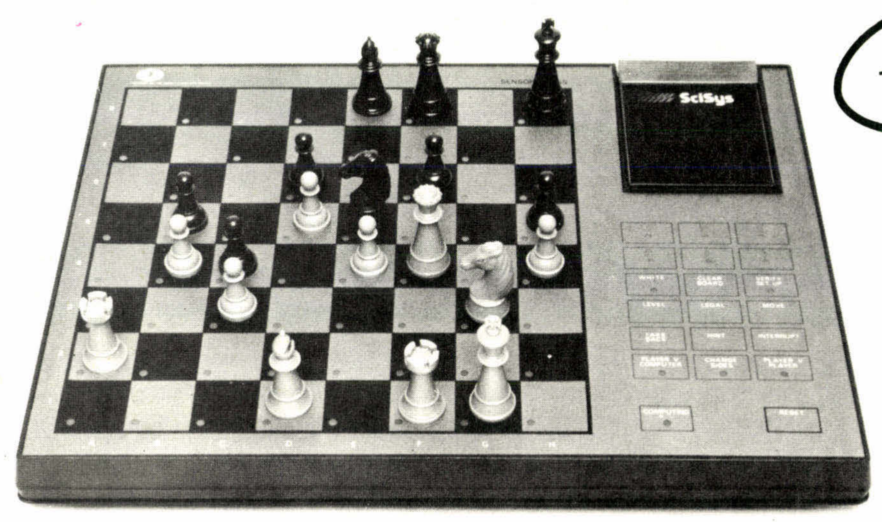
D1PC, D2PC = le défenseur perd 1 ou 2 PC ;

A1PC, A2PC = l'attaquant perd 1 ou 2 PC.

François Nédelec ●

Nouveau Sensor Chess II : votre partenaire modulaire à cases sensitives.

300 F
+ 5 mensualités
de 295 F



CENTRE DE DÉMONSTRATION

Le Sensor Chess est exposé en permanence dans notre centre de démonstration-vente : 17, rue Victor-Massé, Paris, ouvert sans interruption de 10 h à 18 h 30 (sauf le dimanche). Vous y serez accueilli par des passionnés d'échecs, qui sont là pour vous conseiller. Tél. : 285.85.02.

JOUEZ PENDANT 10 JOURS CHEZ VOUS AVEC LE SENSOR CHESS II

Ce nouvel échiquier électronique à cases sensitives vous évite claviers, codes à taper et décodage. Désormais, une simple pression de la pièce sur la case suffit et l'ordinateur vous répond directement par signaux lumineux.

- Le Sensor Chess II fonctionne avec un programme de base (4K) intégré à l'appareil. Vous pouvez en accroître les performances en ajoutant des modules supplémentaires (2K, 4K) en option.
- Il joue indifféremment avec les blancs ou les noirs, quelle que soit leur position, et respecte toutes les règles des Échecs.
- Il possède huit niveaux de jeu.
- Si vous êtes débutant, face à une difficulté, le Sensor Chess II a une touche "conseil" pour vous aider.
- Une touche "Legal" permet de visualiser tous les déplacements possibles de la pièce que vous voulez jouer. De plus, il peut signaler, avec la même touche, les pièces en prise dans les deux camps.
- Le Sensor Chess II peut jouer contre lui-même et vous faire ainsi une démonstration aussi intéressante qu'instructive.
- Si vous avez fait une erreur, vous pouvez annuler votre coup et le rejouer, même si l'ordinateur a déjà répondu. Vous pouvez ainsi revenir sur trois coups complets.
- Grâce à son système monitoring vous pouvez commencer une partie par la variante de votre choix et sur le nombre de coups que vous désirez. Vous pouvez alors étudier les ouvertures classiques ou rejouer une partie.
- A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez vérifier la position de toutes les pièces sur l'échiquier.
- Le Sensor Chess décide automatiquement de la "promotion" ou de la "sous-promotion" qui lui est la plus favorable : la dame ou le fou, le cavalier, la tour.
- Il vous permet de changer de niveau de jeu en cours de partie.
- Il possède une vaste bibliothèque d'ouvertures : la Française, la Ruy Lopez, la Sicilienne, le Gambit de la Dame, etc.
- Il peut enregistrer des positions de problèmes et les résoudre jusqu'au Mat en 4 coups.
- Il fonctionne sur secteur, en 220 volts, avec un adaptateur fourni.
- Le Sensor Chess est garanti 1 an, le service après-vente est assuré directement par l'importateur.



BON POUR UN ESSAI DU SENSOR CHESS II

Je désire recevoir, sans engagement de ma part, le Sensor Chess II. **Ci-joint mon premier règlement.**

☐ Comptant : 1690 F
☐ En deux fois : 690 F à la commande + le solde : 1000 F 10 jours après la livraison.
☐ A crédit : 300 F à la commande + 5 versements de 295 F (soit, au total 1775 F).

par ☐ chèque bancaire ☐ virement C.C.P.
à l'ordre de : C.E.P.I., 17, rue Victor-Massé, 75009 Paris.

Au cas où je déciderais de ne pas le garder, je vous le retournerais dans les dix jours dans son emballage d'origine et je serais immédiatement remboursé de mon premier versement.

Offre garantie jusqu'au 31 déc 82.
Envoi franco de port, recommandé sous emballage renforcé.

J&S

M.
Mme
Mlle
Nom ____ Prénom ____

Numéro ____ Rue ou Lieu dit ____

Commune ____

Code postal ____ Localité du bureau de poste ____

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans signature d'un des parents

ENTREZ DANS L'UNIVERS DES JEUX DE RÉFLEXION !

CATALOGUE N° 15

club JEUX DESCARTES

L'UNIVERS DES JEUX DE REFLEXION

CASSE-TÊTE
PUZZLES
THÉMATIQUES
STRATÉGIQUES
ELECTRONIQUES
JEUX DE RÔLES EN ANGLAIS
WARGAMES EN FRANÇAIS
WARGAMES EN ANGLAIS
DEXTÉRITÉ

le CATALOGUE c'est 350 JEUX 40 pages COULEUR

Il est **GRATUIT !** demandez-le

Choisissez au calme les jeux qui vous passionnent.
Des classiques aux dernières nouveautés, vous les trouverez, classés par famille, chacun accompagné d'une échelle de complexité et d'un commentaire pour faciliter votre choix.
Dans le catalogue, des centaines d'idées cadeaux, pour vos amis ou... pour vous-même.
Une promenade pour les yeux dans un monde captivant.

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

Le nouveau catalogue vous sera remis gratuitement dans les boutiques Jeux Descartes (liste page112), ou bien en envoyant ce bon accompagné de 3 timbres à 1,80 F pour frais d'envoi à :



Jeux Descartes
5, rue de la Baume
75008 Paris

Nom ....
Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

avec (ou sans) votre calculatrice programmable jouez à "honorables correspondants"

Croyez-vous qu'une simple calculatrice programmable puisse faire figure d'adversaire redoutable ? Non ? Alors, essayez ! Relevez le défi que vous lance la machine, vous verrez qu'elle ne se laisse pas battre facilement.

Votre mission : parvenir jusqu'à la préfecture pour y remettre le nom de l'espion qui, depuis des mois met à mal le service de contre-espionnage qui vous emploie. Mais, petit problème, il sort de chez lui en même temps que vous, et tente de vous abattre avant que vous n'ayez accompli votre mission...

Joueur : en solitaire contre la calculatrice.

Matériel :

• une calculatrice (TI 57, 58, 58 C, 59 ou HP 33 E, 34 C, 11 C, 15 C ou 67) ;

• une feuille de papier quadrillé (petits carreaux) et des crayons pour réaliser votre propre terrain ou celui que nous proposons ci-dessous ;

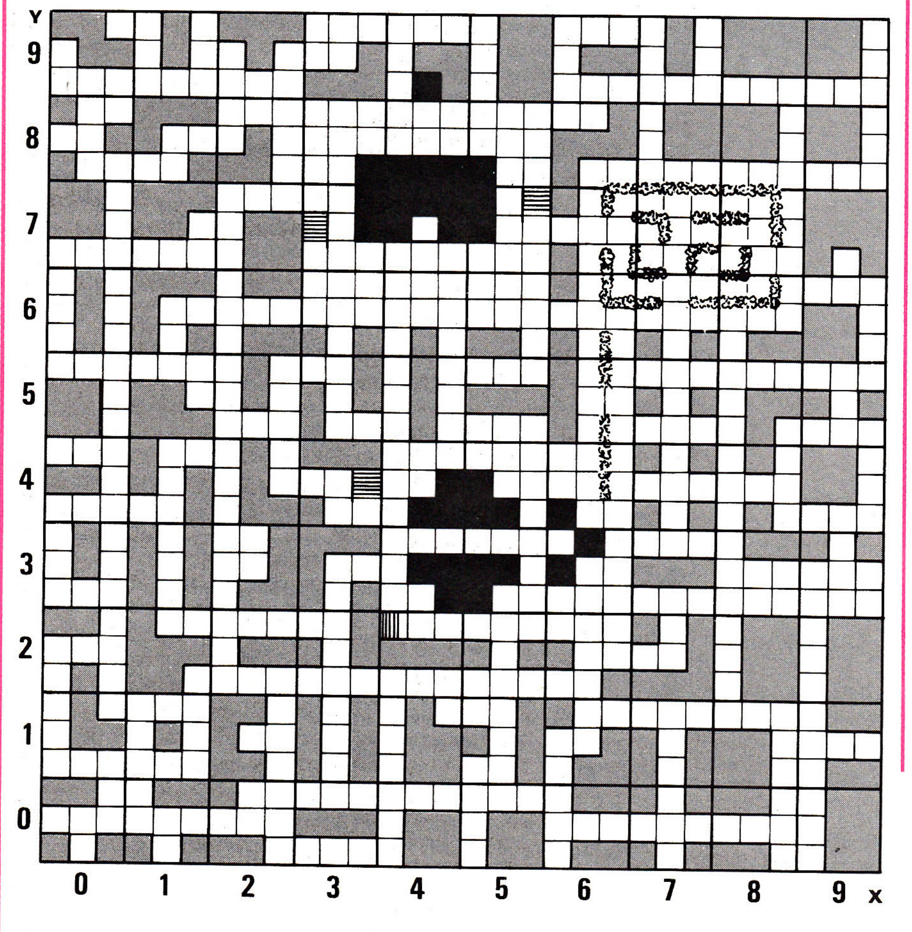
• 2 « personnages » représentés par des pions de la taille d'un carreau.

Principe : si au terme d'un quelconque tour de jeu votre adversaire vous « voit », il vous abat ! Deux pions sont en vue l'un de l'autre lorsqu'ils peuvent être reliés par une droite sans qu'aucun obstacle ne figure sur cette droite ; la distance n'intervient en rien dans ce principe.

Par commodité, on différencie les cases des carreaux : la ville présentée figure 1 comporte 100 cases ; et chaque case, 9 « petits carreaux ». Les coordonnées d'une case sont désignées (en abscisse) par le numéro de la colonne x, où elle se trouve ; et en ordonnée par la valeur de la rangée y qui la comprend. Les surfaces grisées représentent des maisons et les carreaux blancs, des rues. Par exemple, il y a un immeuble de forme rectangulaire dans la case 5,9 (x = 5 ; y = 9).

La ville comprend : outre la cathédrale au centre-ville, les jardins au nord-est et des escaliers. Le point de départ de votre adversaire est son appartement, situé dans l'immeuble de la case (noire) 4,9 (x = 4 ; y = 9), juste derrière la préfecture (4,7) !

Le point de départ du personnage que vous incarnez est situé dans l'un des immeubles de la première rangée de cases. A vous de choisir ce point. (y = 0 et x = 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ou 9). Si vous avez 40 points de départ possible, vous n'avez en revanche qu'un seul point d'arrivée : l'entrée de la préfecture, soit le carreau central de la case 4,7. Dès que vous aurez atteint cette case, votre mission sera remplie.



Déroulement d'un tour de jeu :

a. Vous avez le choix entre ne pas déplacer votre pion ou le déplacer de 1, 2, 3 ou 4 carreaux dans toutes les directions (orthogonales et diagonales), pour autant qu'au terme de votre déplacement vous ne soyez pas « vu » par votre adversaire.

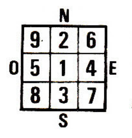


Figure 1 : *le plan de la ville ; et diagramme de position de l'espion.*

b. Vous indiquez à la calculatrice les coordonnées de la case où vous vous trouvez (voir mode opératoire).
c. Vous lancez le programme ; il affiche les coordonnées de la case dans laquelle votre adversaire entre ; il commence toujours par la valeur en x, puis celle en y. L'espion dirigé par votre calculatrice change de case à chaque tour.
d. Vous déplacez le pion adverse : pour déterminer sur quel carreau il doit être posé, vous vous aiderez du schéma situé près du plan de la ville : chaque carreau comporte une valeur de 1 à 9. La procédure à suivre est la suivante : si le carreau central de la case d'arrivée (noté 1) est une case de rue, l'espion y est placé d'office. Si ce carreau est occupé par un morceau de maison, vous placez l'espion en 2. Si les carreaux 1 et 2 sont occupés par des maisons, vous les placerez alors en 3 et ainsi de suite.

Exemples : votre adversaire aboutit dans la case 2,9, il ne pourra pas aller dans la case centrale 1, ni dans la case 2, au nord ; par contre il pourra et donc devra être posé au sud, c'est-à-dire sur la case 3. Dans la case 4,1, les carreaux 1, 2, 3 et 4 sont inaccessibles, l'espion sera placé en 5.
Ainsi le pion manipulé par la calculatrice aura la possibilité de parcourir seulement trois carreaux au cours de son déplacement, s'il va d'un carreau central à un autre, ou de quatre à sept carreaux s'il est contraint de contourner un bâtiment. Ne vous en préoccupez pas, seule compte la position d'arrivée.
e. Le tour de jeu est fini quand le pion adverse a été déplacé. Il faut maintenant regarder si l'espion adverse a ou non réussi à se placer de manière à vous « voir ». Il suffit de regarder si la ligne qui relie les pions est ou non interrompue par un obstacle. Si c'est le cas, le tour suivant peut commencer sinon, vous êtes mort et la partie est finie.
Attention, les lignes droites qui peuvent relier les deux pions — lignes de tir — passent sans encombre par les coins des maisons (voir figure 2).
Une précision : vous pouvez être vu sans dommage de votre adversaire au cours de votre déplacement.

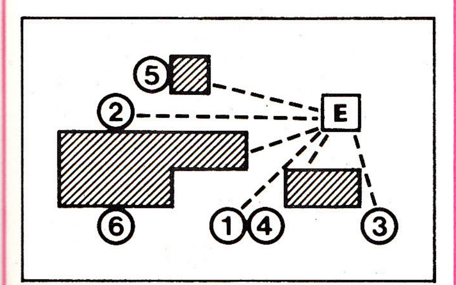


Figure 2 : *votre adversaire est en E. Si vous êtes en 1, 2 ou 3, vous êtes mort. En 4, 5 ou 6, tout va bien...*

Les effets du terrain :

- derrière les haies du jardin (case 6,7 et voisines) vous êtes à l'abri des balles de votre adversaire ;
- dans les escaliers : si vous vous arrêtez sur un carreau-escalier, vous ne pouvez être abattu, n'étant pas visible de la rue. Un passage souterrain relie les cases 5,7 et 3,7 ; un autre les cases 4,2 et 3,4. Au tour suivant, votre pion peut repartir de l'escalier par lequel il est entré ou sortir par l'extrémité opposée du souterrain. Quel que soit le cas, vous ne pourrez franchir que trois cases au maximum lors de ce tour.

Bonne chance pour votre mission !

PROGRAMME POUR TI 57

00	81	R/S
01	32 2	STO 2
02	22	x ⇌ t
03	32 1	STO 1
04	65	—
05	33 3	RCL 3
06	85	=
07	19	2nd C. t
08	66	2nd x = t
09	01	1
10	45	÷
11	40	2nd IxI
12	85	=
13	34 3	SUM 3
14	33 2	RCL 2
15	65	—
16	33 4	RCL 4
17	85	=
18	66	2nd x = t
19	01	1
20	45	÷
21	40	2nd IxI
22	85	=
23	34 4	SUM 4
24	33 3	RCL 3
25	61 1	SBR 1
26	32 3	STO 3
27	36	2nd Pause
28	33 4	RCL 4
29	61 1	SBR 1
30	32 4	STO 4
31	71	RST
32	86 0	2nd Lbl 0
33	32 4	STO 4
34	22	x ⇌ t
35	32 3	STO 3
36	15	CLR
37	71	RST
38	86 1	2nd Lbl 1
39	19	2nd C. t
40	– 76	INV 2nd x ⩾ t
41	22	x ⇌ t
42	22	x ⇌ t
43	09	9
44	– 76	INV 2nd x ⩾ t
45	22	x ⇌ t
46	22	x ⇌ t
47	– 61	INV SBR

Mode opératoire pour TI 57 :

1. appuyez sur LRN (affichage 00 00) ; tapez les 48 pas du programme ;
2. appuyez à nouveau sur LRN ; RST ;
3. faites ensuite : 4 x ⇌ t 9 SBR 0. Vous avez introduit la position initiale de l'espion (case 4,9) ;
4. pour chaque tour de la partie,

introduisez les coordonnées de la case où se trouve votre pion, de la manière suivante : X, x⇌t, Y, R/S. X correspond à la colonne et Y à la rangée. Après avoir appuyé sur R/S, le programme affiche les coordonnées de la case où se trouve désormais l'espion ; d'abord X', puis Y'.

PROGRAMME POUR TI 58, 58 C, 59

000	76	2nd Lbl
001	11	A
002	42	STO
003	02	02
004	32	x ⇌ t
005	42	STO
006	01	01
007	75	−
008	43	RCL
009	03	03
010	95	=
011	29	2nd CP
012	22	INV
013	67	2nd x = t
014	00	0
015	17	17
016	01	1
017	55	÷
018	50	2nd IxI
019	95	=
020	44	SUM
021	03	03
022	43	RCL
023	02	02
024	75	−
025	43	RCL
026	04	04
027	95	=
028	22	INV
029	67	2nd x = t
030	00	0
031	33	33
032	01	1
033	55	÷
034	50	2nd IxI
035	95	=
036	44	SUM
037	04	04
038	43	RCL
039	03	03
040	71	SBR
041	16	2nd A'
042	42	STO
043	03	03
044	66	2nd Pause
045	43	RCL
046	04	04
047	71	SBR
048	16	2nd A'
049	42	STO
050	04	04
051	91	R/S
052	76	2nd Lbl
053	12	B
054	42	STO
055	04	04
056	32	x ⇌ t
057	42	STO
058	03	03
059	25	CLR
060	91	R/S
061	76	2nd Lbl
062	16	2nd A'
063	29	2nd CP
064	77	2nd x ⩾ t
065	00	0
066	68	68
067	32	x ⇌ t
068	32	x ⇌ t
069	09	9
070	77	2nd x ⩾ t
071	00	0
072	74	74
073	32	x ⇌ t
074	32	x ⇌ t
075	92	INV SBR

Mode opératoire pour TI 58, 58 C, 59 :

1. suivez les points 1, 2 et 3 du mode opératoire TI 57 ;

2. introduisez la position initiale de l'espion en tapant la séquence : 4 x ⇌ t 9 B. Puis votre propre position X x ⇌ t Y A ; X et Y, position de votre pion. La calculatrice répond en affichant successivement deux valeurs X' et Y' (nouvelle position de l'espion) ;

3. pour chaque coup suivant reprenez la séquence X x ⇌ t y A.

PROGRAMME POUR HP 33 E

01	23	2		STO 2
02	22			R ↓
03	23	1		STO 1
04	24	3		RCL 3
05	41			—
06	15	71		g x = 0
07	1			1
08	31			ENTER ↑
09	15	34		g ABS
10	71			÷
11	23	51	3	STO + 3
12	24	2		RCL 2
13	24	4		RCL 4
14	41			—
15	15	71		g x = 0
16	1			1
17	31			ENTER ↑
18	15	34		g ABS
19	71			÷
20	23	51	4	STO + 4
21	24	3		RCL 3
22	12	34		GSB 34
23	23	3		STO 3
24	14	74		f PAUSE
25	24	4		RCL 4
26	12	34		GSB 34
27	23	4		STO 4
28	13	00		GTO 00
29	23	4		STO 4
30	22			R ↓
31	23	3		STO 3
32	34			CL x
33	13	00		GTO 00
34	15	41		g x <0
35	34			CL x
36	9			9
37	21			x ⇌ y
38	14	51		f x > y
39	21			x ⇌ y
40	15	12		g RTN

Mode opératoire pour HP 33 E :

1. placez le curseur de gauche sur ON, celui de droite sur PRGM ;

2. tapez les 40 pas du programme, puis replacez le curseur en position RUN ;

3. introduisez les coordonnées de départ de l'espion en tapant la séquence suivante : 4 ENTER 9 GSB 29 ;

4. pour tous les tours de la partie, introduisez les coordonnées de la case où se trouve votre pion : X ENTER Y R/S ; où X et Y sont respectivement la colonne et la rangée au croisement desquelles votre pion se trouve. Après avoir tapé R/S le programme tourne et X' et Y' s'affichent successivement, définissant ainsi la nouvelle case où se trouve l'espion ;

5. reprenez au point 4.

PROGRAMME POUR HP 34 C, 11 C, 15 C, ET 67

001	25	13	11	h LBL A
002	23	2		STO 2
003	15	22		g R↓
004	23	1		STO 1
005	24	3		RCL 3
006	41			—
007	15	71		g x = 0
008	1			1
009	31			ENTER ↑
010	25	34		h ABS
011	71			÷
012	23	51	3	STO + 3
013	24	2		RCL 2
014	24	4		RCL 4
015	41			—
016	15	71		g x = 0
017	1			1
018	31			ENTER ↑
019	25	34		h ABS
020	71			÷
021	23	51	4	STO + 4
022	24	3		RCL 3
023	13	0		GSB 0
024	23	3		STO 3
025	25	74		h PSE
026	24	4		RCL 4
027	13	0		GSB 0
028	23	4		STO 4
029	25	12		h RTN
030	25	13	12	h LBL B
031	23	4		STO 4
032	15	22		g R↓
033	23	3		STO 3
034	34			CL x
035	25	12		h RTN
036	25	13	0	h LBL 0
037	15	41		g x < 0
038	34			CL x
039	9			9
040	21			x ⇌ y
041	14	51		f x >y
042	21			x ⇌y
043	25	12		h RTN

Mode opératoire pour HP 34 C, 11 C, 15 C, et 67 :

1. voir points 1 et 2 du mode opératoire pour HP 33 E ;

2. introduisez les coordonnées de la case de départ de l'espion en tapant la séquence suivante : 4 ENTER 9 B.

3. pour tous les tours de la partie, introduisez les coordonnées de la case où se trouve votre pion : X ENTER Y A ; X et Y sont les positions de votre pion. Le programme indique ensuite les coordonnées X' et Y' (nouvelle case de l'espion).

Michel Brassinne et Pascal Melly ●



LE MASTER RUBIK'S CUBE ARRIVE...

... TANT PIS POUR VOUS...

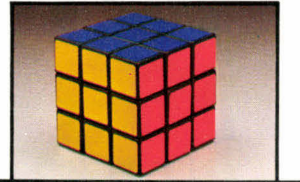
Rubikubistes, cela ne vous suffit plus de tenter de pulvériser chaque semaine des records de vitesse. Vous voulez, vous exigez un cube plus difficile.
Tant pis, c'est vous qui l'avez voulu. Voici le Master Rubik's Cube! 4 facettes par côté au lieu de 3: à première vue, il n'y a pas de quoi trembler. Pourtant, sachez qu'avec ce léger supplément auquel viennent s'ajouter des facettes centrales mobiles (encore un exploit technique signé Rubik), le Master Rubik's Cube multiplie le nombre de combinaisons du cube traditionnel par lui-même!!! Soit 10^{39} possibilités pour une seule solution. Ça vous apprendra à faire les malins. On ne défie pas Rubik impunément.



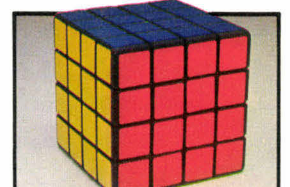
MASTER *Rubik's* CUBE

LE CUBE QUI REND ENCORE PLUS FOU.

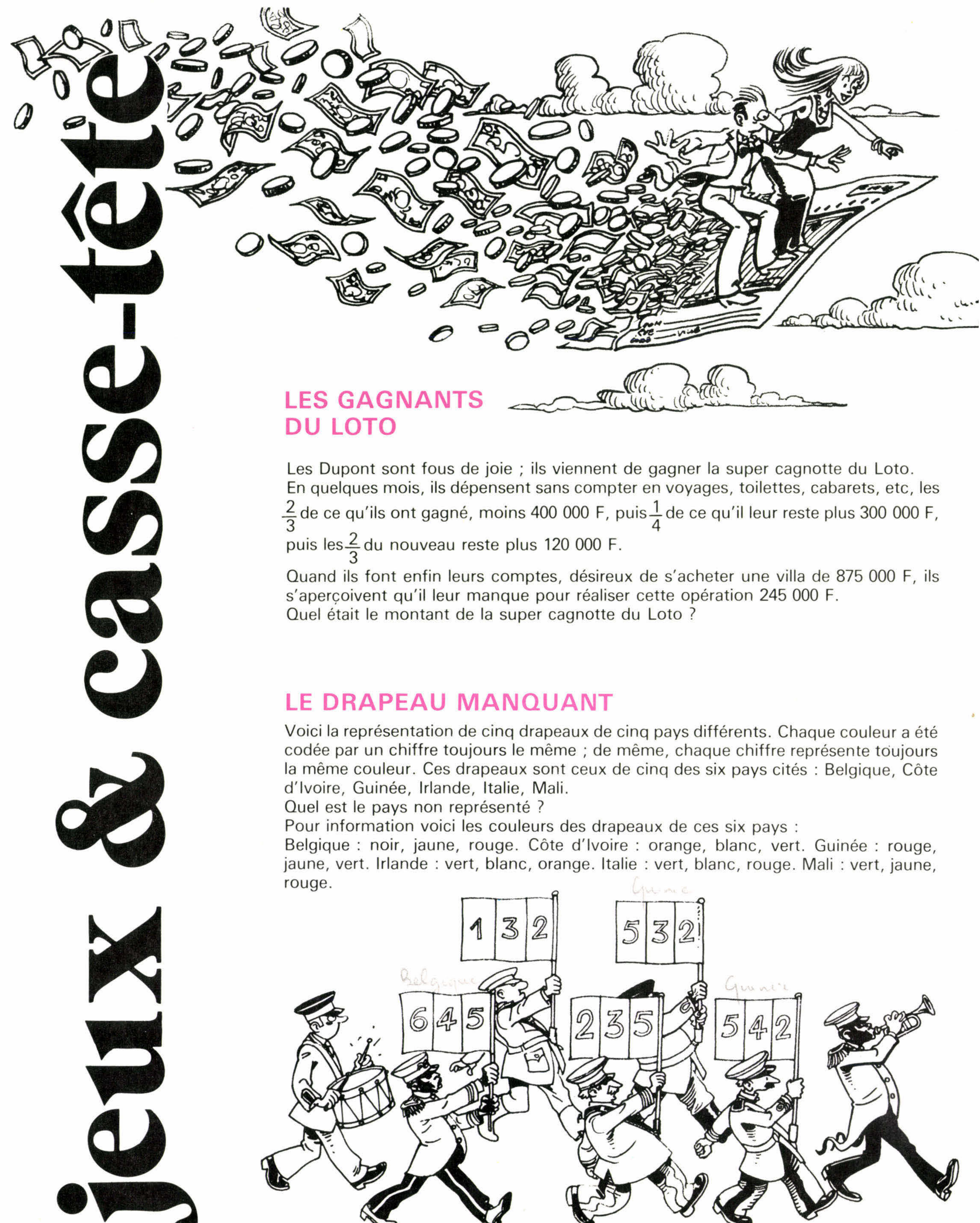
RUBIK'S CUBE



MASTER RUBIK'S CUBE







jeux & casse-tête

LES GAGNANTS DU LOTO

Les Dupont sont fous de joie ; ils viennent de gagner la super cagnotte du Loto.
En quelques mois, ils dépensent sans compter en voyages, toilettes, cabarets, etc, les $\frac{2}{3}$ de ce qu'ils ont gagné, moins 400 000 F, puis $\frac{1}{4}$ de ce qu'il leur reste plus 300 000 F, puis les $\frac{2}{3}$ du nouveau reste plus 120 000 F.

Quand ils font enfin leurs comptes, désireux de s'acheter une villa de 875 000 F, ils s'aperçoivent qu'il leur manque pour réaliser cette opération 245 000 F.
Quel était le montant de la super cagnotte du Loto ?

LE DRAPEAU MANQUANT

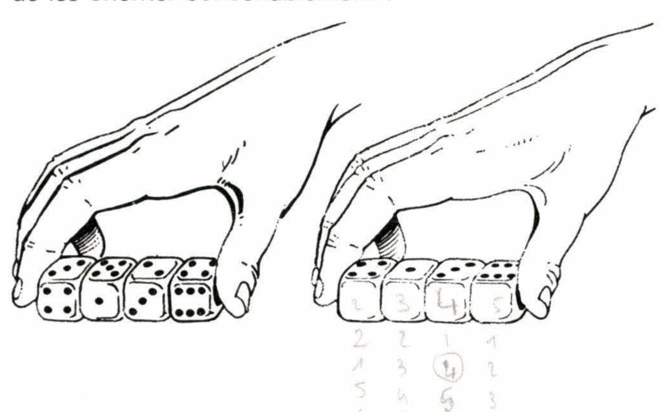
Voici la représentation de cinq drapeaux de cinq pays différents. Chaque couleur a été codée par un chiffre toujours le même ; de même, chaque chiffre représente toujours la même couleur. Ces drapeaux sont ceux de cinq des six pays cités : Belgique, Côte d'Ivoire, Guinée, Irlande, Italie, Mali.
Quel est le pays non représenté ?
Pour information voici les couleurs des drapeaux de ces six pays :
Belgique : noir, jaune, rouge. Côte d'Ivoire : orange, blanc, vert. Guinée : rouge, jaune, vert. Irlande : vert, blanc, orange. Italie : vert, blanc, rouge. Mali : vert, jaune, rouge.

QUATORZE PARTOUT

Les deux parallélépipèdes que tiennent ces deux mains sont parfaitement identiques, à deux anomalies près : dans la figure de droite, les quatre dés ont subi une rotation d'un quart de tour ; et puis notre dessinateur, un peu distrait, a oublié d'y reporter les points de la face de devant.

Ces parallélépipèdes sont formés par la juxtaposition de quatre dés absolument identiques, mais non conventionnels, c'est-à-dire que la somme des points de deux faces opposées n'est pas nécessairement égale à 7. La somme des points contenus sur chacune des quatre grandes faces de ces deux parallélépipèdes est toujours égale à 14, quelle que soit la face concernée.

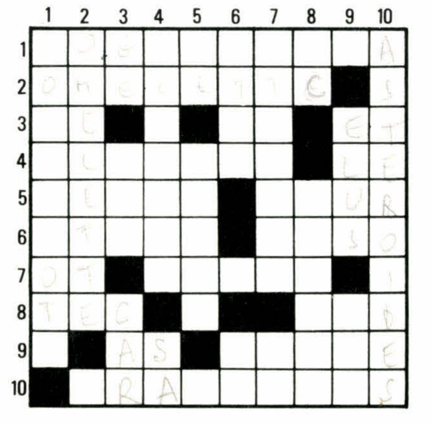
Sauriez-vous compléter le dessin de droite en portant les points oubliés sur la face de devant, et sans oublier de les orienter convenablement ?



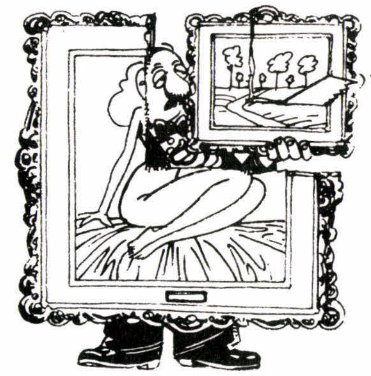
DANS LES DEUX SENS ...

Les définitions des mots de cette grille sont applicables aussi bien pour l'horizontal que pour le vertical. Voulez-vous essayer ?

Horizontal et vertical :
1. Ne sert à rien si l'on n'a pas de feu. —**2.** On ne peut en faire sans casse. —**3.** Dans les parages. Romains. Conjonction. —**4.** Il peut calmer une faim. A moitié salé. —**5.** Un romain. A l'envers : fait un défaut d'expression. —**6.** En allongement. Lettres venant d'une capitale du Benelux. —**7.** A l'envers : pas tout à fait tout. A l'envers : si l'un est à poil, l'autre ne l'est plus ... —**8.** A l'envers : adjectif déterminatif. A l'envers : quand l'un est en joue, il faut le tirer, mais quand l'autre est tiré, il faut le mettre ... en joue ! —**9.** Les plus forts. Une qui ne prend qu'en Angleterre. —**10.** Il faut avoir l'œil pour les voir filer.



LE COLLECTIONNEUR DE TABLEAUX



Pour honorer ses dettes de jeu, un collectionneur de tableaux est dans l'obligation de vendre, en plusieurs fois, de nombreuses toiles qu'il possède.
Il vend le tiers de sa collection à un riche amateur, mais donne deux Monet et deux Renoir à son fils.
Puis il vend ensuite le tiers des tableaux restant, et offre trois Picasso à sa fille.

Un an après, il est à nouveau dans l'obligation de se séparer du tiers des tableaux qui lui restent et il offre un Matisse, un Degas et deux Derain à sa filleule.

Puis à nouveau relancé par ces créanciers, il met, la mort dans l'âme, une dernière fois en vente le tiers du reste de sa collection et décide d'offrir à une œuvre de charité deux Modigliani et un Soutine. Il lui reste alors, pour toute collection, ce qui n'est pas si mal, deux Sisley, quatre Seurat et trois Daumier.

Combien ce richissime collectionneur possédait-il, au départ, de tableaux dans son musée privé ?



UNE FOIS ET UNE SEULE

Trouvez deux nombres de cinq chiffres, s'écrivant au moyen des dix chiffres de 0 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule, et tels que la somme et la différence de ces deux nombres soient aussi deux nombres de cinq chiffres, s'écrivant au moyen des dix chiffres de 0 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule.

Ne partez pas à l'aveuglette ; creusez-vous un peu la tête pour trouver une condition nécessaire relative aux nombres recherchés. Ce n'est pas facile, donc ... solution dans le prochain numéro.

solutions page 104

le voyage de mon

(emprunté à la comédie d'E

Acte I : l'attente

La scène représente un hall de la gare de Lyon. Monsieur Perrichon, carrossier, emmène son épouse Caroline et sa fille Henriette dans les Alpes. Il va s'occuper de l'enregistrement des bagages. Madame et Mademoiselle Perrichon l'attendent là ; tandis que les deux jeunes gens amoureux d'Henriette, Armand et Daniel bavardent sans arrêt... Au bout d'un certain temps, M Perrichon revient.
Combien de temps a duré l'attente totale sachant que si Daniel avait parlé quatre fois moins, Armand aurait pu parler une fois et demie de plus, et que si, Perrichon revenant deux minutes plus tôt, Daniel avait cependant parlé deux fois plus, Armand aurait dû parler six fois moins... ?



Acte I : la lecture

Monsieur Perrichon va vers la marchande de journaux et livres : « Madame, je voudrais un livre pour ma femme et pour ma fille, un livre qui ne dise pas de bêtises, un livre qui ne parle, ni de galanterie, ni d'argent, ni de politique, ni de mariage, ni de mort »...

Parmi les livres qui composent le stock de la marchande, la moitié des livres qui traitent de galanterie (56 % n'en parlent pas) ne parlent pas d'argent ; 32 % des livres traitent de la mort ; tous les livres de politique traitent aussi de problèmes d'argent ; et parmi ceux où l'on aborde la mort, il n'y a ni argent, ni galanterie ; tandis que là où on disserte de mariage, il y a toujours de la galanterie, tout comme dans la moitié des livres abordant les sujets d'argent.

Dans quelle proportion de son stock, la marchande trouvera le livre désiré par Perrichon ?

Acte II : le livre des voyageurs

La scène se passe dans une auberge proche de la Mer de glace ; on voit les montagnes couvertes de neige. C'est là que se retrouvent Monsieur et Madame Perrichon, Henriette et ses deux prétendants. Daniel consulte le livre des voyageurs, et lit : « je ne me suis jamais mouché aussi haut », signé un voyageur enrhumé.
« Je me suis toujours demandé, s'exclame Daniel, pourquoi les Français, si spirituels chez eux, sont si bêtes en voyage ». Et voici ce qu'il écrit :
« j'ai trouvé la somme des inverses des racines de l'équation : $2x^5 - 34x^4 + 567x^3 - 8901x^2 + 23456x = 11728$ ».
Et vous, l'avez-vous trouvée ... sans ordinateur ?



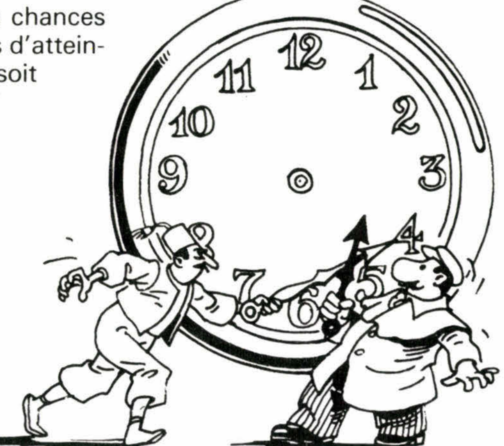
sieur perrichon

ène Labiche, créée en 1860)

Acte II : le duel

Monsieur Perrichon écrit à son tour une pensée d'un genre plus classique : « que l'homme est petit quand on le contemple du haut de la mère de glace ». Un commandant au IIe zouaves, passant par là, ajouta : « je ferai remarquer à M. Perrichon que la Mer de glace n'ayant pas d'enfant, le E qu'il lui attribue devient un dévergondage grammatical »... L'affaire se corsa et on parla de duel.

Sachant qu'à chaque minute de duel, Perrichon a 5 % de chances d'atteindre le commandant qui a lui-même 45 % de chances d'atteindre Perrichon, quelle est la probabilité a priori que celui-ci soit encore sans une égratignure, après trois minutes de duel ?



Acte II : les prétendants

Armand et Daniel veulent chacun obtenir de Monsieur Perrichon la main de sa fille Henriette. Mais que savons-nous au juste des deux prétendants d'Henriette ? Elle les a rencontrés au bal du 8e arrondissement. Armand a 22 ans, Daniel, 28, Henriette a elle-même 18 ans. Armand a 13 milliers de livres de rente ; Daniel en a 11. Le jour de leur rencontre, Henriette a accordé 9 valses à Armand, et 9 valses aussi à Daniel. Quant au nombre de polkas dansées avec chacun d'eux ... Trouvez-le ... !

Ce nombre est le reste de la division du nombre obtenu en juxtaposant les six premiers écrits ci-dessus par le nombre obtenu en juxtaposant les deux derniers. Cherchez-le sans faire de division !

Acte IV : l'épilogue

Monsieur Perrichon voulut accorder la main de sa fille à Daniel ; mais Henriette, elle, préférait Armand ; en fin de compte, c'est bien lui qu'elle épouse. Tout finit bien ; et les sept personnages principaux saluent le public : Monsieur Perrichon, Madame, Henriette, Daniel, Armand, le commandant et Marjorin (dont nous n'avons pas parlé ici).

Chacun s'éloigne d'au moins trois mètres de chacun des autres. La scène est un carré. Quelle est sa surface minimale ?



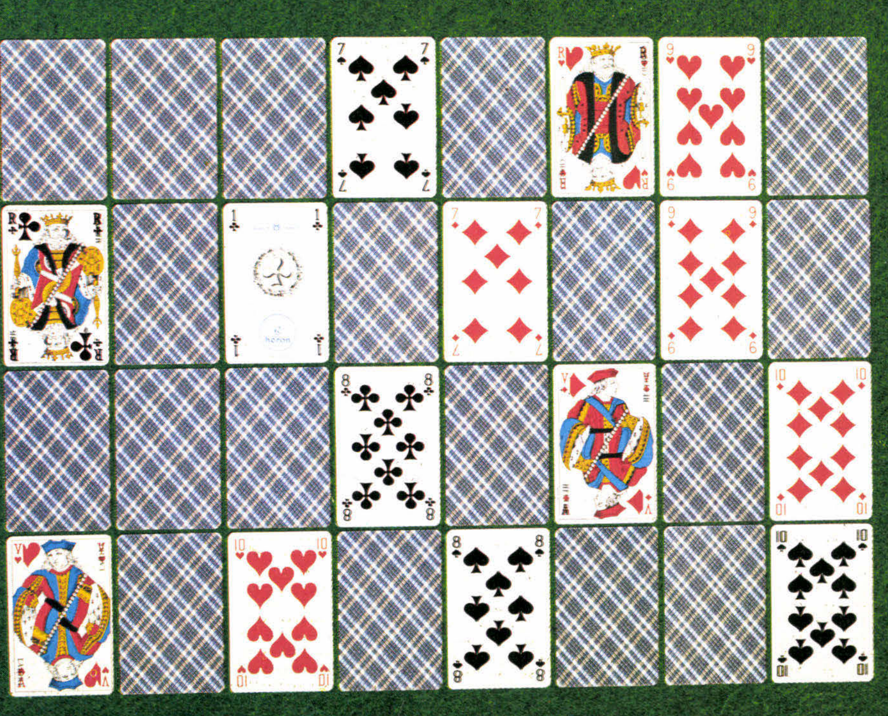
solutions pages 104 et 105

jeux & casse-tête

LA FIGURE CACHÉE

Les seize figures d'un jeu de tarot se retrouvent sur cette photographie. (L'Excuse n'est pas ici considérée comme figure). L'une des cartes se retrouve face contre table.
Trouvez quelle est cette carte cachée ?

solutions page 103



DIVINATION

Voici les 32 cartes d'un jeu de belote. Elles ont été posées de sorte que deux cartes quelconques ayant un côté commun aient la même couleur (♣, ♦, ♥, ♠) ou la même valeur (7, 8, ..., R, A). Par exemple, la carte à droite du Roi de ♣ est soit un ♣, soit un Roi.
Saurez-vous deviner toutes les cartes qui n'ont pas été retournées ?

TIME ZONE

galaxy

TANKTICS
COMPUTER GAME OF ARMORED COMBAT ON THE EASTERN FRONT

NAPOLEON'S CAMPAIGNS: 1813 & 1815

SOUTHERN COMMAND

TWERPS By Sirius

RUSSKI DUCK

ali baba

QS QUALITY SOFTWARE

DEVENEZ PRESIDENT DES ETATS-UNIS. MOUREZ DE SOIF DANS LE DESERT. SOYEZ NAPOLEON, GAGNEZ A WATERLOO. TRAQUEZ DE DANGEREUX ASSASSINS. TENTEZ DE SEDUIRE UNE CREATURE DE REVE. NAVIGUEZ DANS LES ANNEAUX DE SATURNE. EVADEZ VOUS DE PRISON. RELEVEZ CE DEFI !

Les possibilités que vous offrent les jeux sur ordinateur, sont infinies et dépassent l'imagination la plus fertile.

Grâce à la micro informatique, même le Pays des Merveilles de Lewis Carrol devient presque désuet.

C'est ainsi que des centaines de milliers de familles dans le monde possèdent un micro ordinateur pour s'offrir des loisirs intelligents.

Tous les défis deviennent possibles : vous pouvez jouer "contre" l'ordinateur à tous les jeux. Créer des simulations spectaculaires. Tester votre adresse. Jauger votre esprit d'aventure, ou votre aptitude à résoudre des énigmes insolubles ou votre faculté de sortir de situations inextricables. C'est un combat permanent entre vos propres méninges et le microprocesseur de la machine.

Naturellement, un micro ordinateur peut aussi être un outil précieux pour l'étudiant et le lycéen, vous aider à faire votre budget, calculer vos impôts... etc...

Une manière intelligente de joindre l'utile à l'agréable ! Chez SIVEA vous trouverez votre bonheur à tous les prix, de 670 F TTC à 13.300 F TTC.

** Pour bénéficier de cette réduction il vous faut nécessairement présenter cette page, ou la joindre à votre bon de commande.*

BON DE REDUCTION *
Réservé aux lecteurs de Jeux et Stratégie
3 % SUR LE MATERIEL
5 % SUR LES LOGICIELS ET LA LIBRAIRIE
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15 JANVIER 1983



Exemples :

SINCLAIR ZX 81 : à partir de 670 F
VIC 20 (Commodore) : à partir de 2.500 F
VIDEO GENIE : à partir de 3.800 F
APPLE 2 : à partir de 13.300 F TTC

Larges possibilités de crédit. Interlocuteurs compétents. Service avant et après-vente hors-pair : 3 bonnes raisons pour consulter SIVEA avant d'acheter votre micro ordinateur.

SIVEA®

Je veux recevoir gratuitement le nouveau catalogue Sivea (matériels, logiciels, jeux, livres et revues) :

Nom ....

Adresse ....

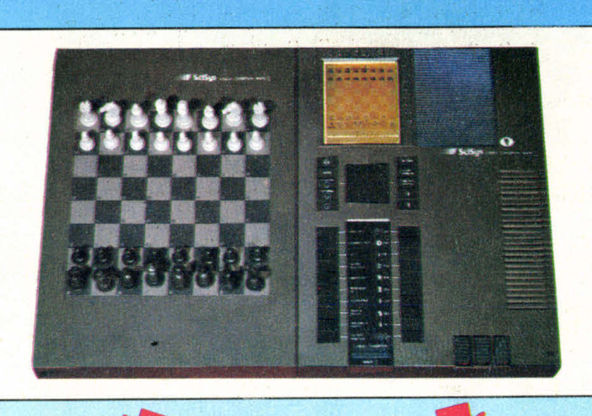
....

JS 12

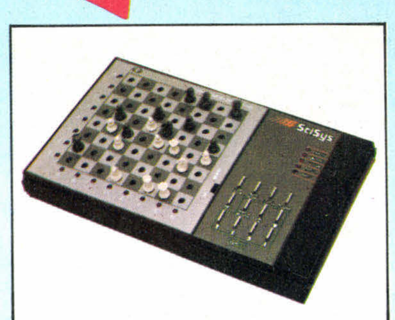
SIVEA 31 BD DES BATIGNOLLES 75008 PARIS TEL. 522.70.66 (+)

SciSys

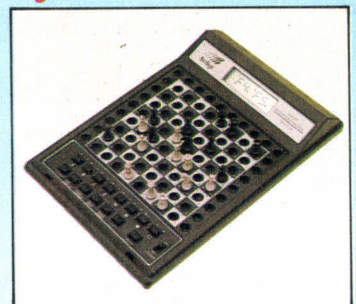
La dynastie échiquéenne.



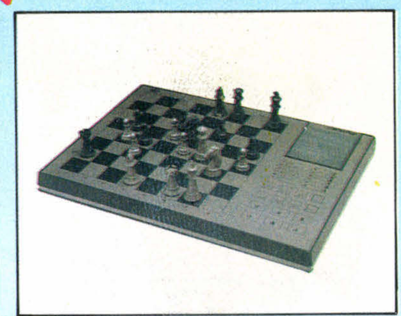
Super Système V/Mark V



Traveler Sensor Chess



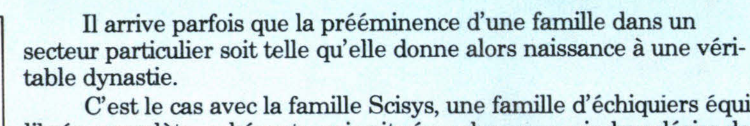
Chess Intercontinental Traveler



Chess Companion

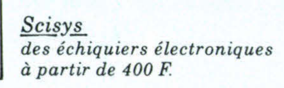


Executive



Il arrive parfois que la prééminence d'une famille dans un secteur particulier soit telle qu'elle donne alors naissance à une véritable dynastie.

C'est le cas avec la famille Scisys, une famille d'échiquiers équilibrée, complète, cohérente qui sait répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quelle que soit sa force. Scisys, une famille dont les descendants ont su s'adapter à toutes les conditions de jeu, à tous les besoins, à toutes les situations. Depuis le "Super Système V" et son " sensory board" jusqu'au minuscule Executive Chess à écran.



Scisys
des échiquiers électroniques
à partir de 400 F.



jeux & casse-tête

ABSENCE DE COULEUR

Les trois cubes de la photographie ci-contre sont absolument identiques. Ils ont été assemblés en respectant la règle des dominos : les faces en contact, de deux cubes qui se touchent, sont de la même couleur.

Quelle est la couleur de la face représentée par le point d'interrogation ?

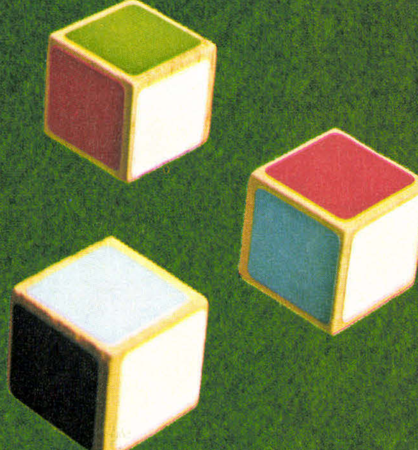


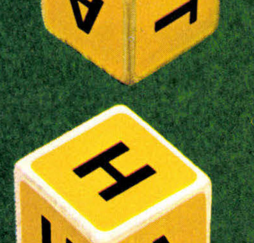
QUEL EST L'INTRUS ?

La photographie ci-contre montre trois cubes identiques vus sous des angles différents et un quatrième cube différent des trois autres.

Quel est ce cube ?

Dans les trois cubes identiques, quelle est la couleur opposée au jaune ?







ANOMALIES

Trois de ces quatre photos représentent des cubes parfaitement identiques. Distrait, notre photographe a inversé l'une de ces trois photos au moment du tirage. La quatrième photo représente un cube différent des trois autres.

Parmi ces quatre photos :

quelle est celle qui est inversée ?

quelle est celle qui représente le cube différent des trois autres ?

L'ANIMAL CACHÉ

Voici quatre ensembles de quatre cubes alphabétiques disposés de quatre façons différentes. Dans les trois premiers, leur disposition est telle qu'on peut lire sur leurs faces supérieures le nom d'un animal (CERF, LION, SOLE). Dans le quatrième ensemble, il en est de même ; mais le nom de l'animal est formé par les lettres des faces en contact avec la table. Il suffit de tourner l'ensemble de ces quatre cubes d'un quart de tour, pour lire, avec les lettres bien orientées, le nom de ce quatrième animal.

De quel animal s'agit-il ?

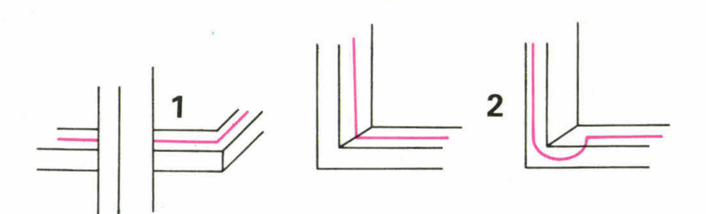


solutions page 103

jeux & casse-tête

EXERCICE À LA POUTRE

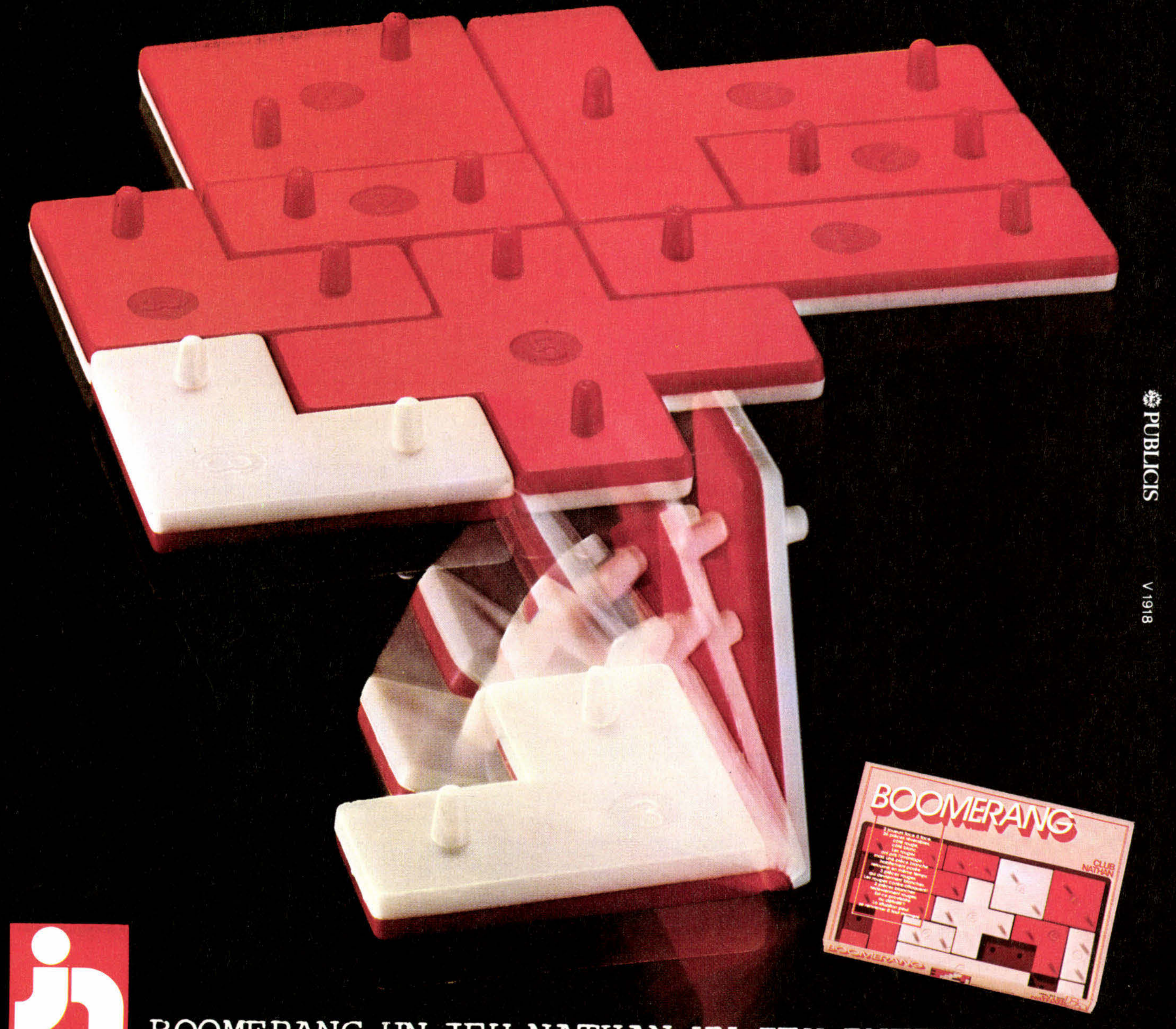
Serez-vous surpris si l'on vous dit que vous devez vous rendre de A à B ? Seul problème, il ne s'agit pas ici d'un labyrinthe « à plat ». Le dessin représente en perspective une structure, imaginaire, constituée de poutres à section carrée. Vous pouvez vous déplacer autant que vous voulez sur une même face d'une poutre, même lorsqu'elle disparait « derrière » une autre (1). Mais en revanche, vous ne pourrez pas franchir les arêtes séparant deux faces perpendiculaires (2), et ne pourrez passer d'une face à une autre qu'en empruntant les petits chanfreins triangulaires (3)... Vous lancerez-vous sur les travées de cette structure ?



solution page 105

DROLES DE DAMES!

Un drôle de jeu qui se joue à deux! De drôles de pions rouges ou blancs! Si le blanc touche le rouge, le rouge devient blanc. Si le rouge touche le blanc, il devient rouge. A vous les stratéges! C'est la guerre des couleurs et le combat sera rude! L'effet BOOMERANG, vous n'en reviendrez pas!



BOOMERANG. UN JEU NATHAN, UN JEU INTELLIGENT.

jeux & casse-tête

CHERCHEZ L'ANAGRAMME

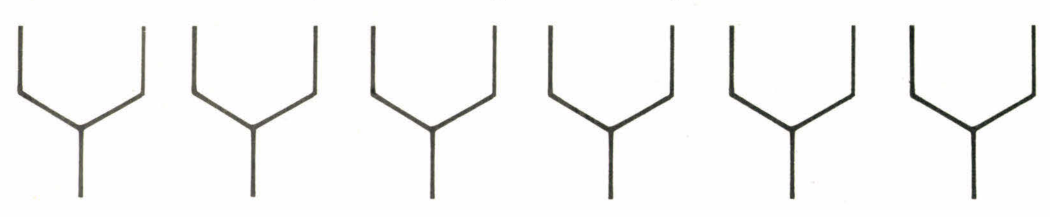


Lisez dans cette grille, horizontalement, verticalement, vers la gauche, la droite, le haut et le bas, vingt et un couples, comme par exemple : ANCRE et NACRE composé chacun d'un mot et de son anagramme.

A	N	C	R	E	M	N	F	L	B	P	P	D	E	B	O	I	S	E	R
I	P	S	Q	N	Z	E	G	C	D	A	A	G	E	R	A	N	C	E	S
M	U	T	Y	F	O	M	H	N	J	S	T	O	N	A	G	R	E	T	V
E	V	X	R	I	R	U	K	A	I	T	R	O	P	G	M	R	M	W	U
R	W	Q	V	L	S	T	U	C	A	I	I	Y	Q	E	A	C	I	T	X
O	P	O	R	A	P	I	E	R	E	C	O	M	O	R	A	I	N	E	S
N	R	E	L	I	O	N	S	E	O	H	T	W	K	N	L	Z	U	R	I
S	E	K	J	T	I	E	G	A	R	E	E	T	E	D	D	B	T	N	O
N	N	S	O	L	U	B	L	E	A	L	L	A	I	T	E	R	E	A	N
M	A	L	E	M	O	M	K	X	N	B	B	I	M	F	G	O	X	I	I
R	I	B	C	E	C	D	F	H	G	C	O	L	M	G	A	P	I	R	S
E	T	Y	I	M	P	O	R	T	E	Z	U	L	O	S	R	T	F	E	M
P	R	Z	T	O	L	K	Z	R	E	A	L	E	R	U	N	E	I	X	E
A	E	A	E	R	O	M	J	O	M	D	L	R	A	S	I	R	N	J	N
I	X	P	R	I	N	Q	I	M	I	T	E	A	L	C	H	A	A	V	C
R	W	S	O	A	R	H	E	P	S	W	S	R	E	I	U	I	L	K	R
E	U	T	N	L	G	C	U	I	S	T	R	E	S	T	L	T	I	M	A
C	O	N	T	R	I	T	E	E	I	Y	Q	S	U	E	P	O	T	N	G
L	I	S	E	R	O	N	F	Z	O	V	T	G	A	R	D	I	E	N	E
V	D	E	S	O	B	E	I	R	N	U	P	I	S	T	A	C	H	E	L

LA RUCHE

Ces six éléments ci-dessous sont strictement identiques. Comment les assembler, de manière à reconstituer sept cellules hexagonales d'un rayon de ruche ?





DÉTECTIVE PRIVÉ

Encore une fois, Interpol a fait appel à votre flair de fin limier. Voici les faits : depuis quatre mois (de janvier à avril) une série de hold-up a eu lieu dans trois grandes villes européennes : Londres, Paris, Frankfort.

Début mai, six bandits bien connus sont arrêtés par Interpol : Alain, Bernard, Charles, Donald, Edouard et Franck. Les enquêteurs les interrogent sur leurs déplacements successifs pendant les mois où ont été commis les hold-up. Voici la liste établie d'après leurs réponses :

Londres : Bernard y était en janvier, Edouard en février, Charles en mars, Donald en avril ;

Paris : Bernard y était en janvier, Alain en février, Franck en mars, Donald en avril ;

Frankfort : Alain y était en janvier, Bernard en février, Franck en mars, Edouard en avril.

D'autre part, Interpol obtient certains renseignements par ses meilleurs informateurs parfaitement fiables. Voici ces informations reçues :

Londres : le séjour de deux accusés seulement peut être démontré ;

Paris : trois des accusés, qui prétendaient y avoir été, avaient effectivement effectué ce voyage, mais seul l'un d'eux y était à la date exacte ;

Frankfort : tous y vinrent pendant les quatre mois, mais aucun à la période prétendue.

Interpol vous demande donc :

qui sont les quatre cambrioleurs ?

à quelle période ont-ils commis leurs forfaits ?



solutions pages 105 et 107



L'ordinateur familial Texas Instruments imbattable sur tous les plans.

L'Ordinateur Familial Texas Instruments est un ordinateur à part entière. Un ordinateur qui se développe en fonction de l'évolution des besoins de votre famille. Il vous permet de jouer, de gérer, de créer, de découvrir... et laisse votre imagination s'épanouir.

Tout ceci grâce à un large éventail de programmes qui va de l'apprentissage des mathématiques à la gestion en passant par la programmation en langage évolué tel que l'Assembleur. La plupart de ces programmes existe sous forme de modules (Solid State Software*) simplement enfichables dans l'ordinateur. Il y en a qui sont sonores et qui ont des effets graphiques.

Vous désirez apprendre à programmer : le TI-BASIC est résident dans la console de l'ordinateur TI 99/4A. Et grâce aux programmes d'auto-enseignement, vous apprendrez très facilement les langages de programmation.

POUR LES SPÉCIALISTES.

Caractéristiques:	**Ordinateur Familial TI 99/4A**
Microprocesseur:	TMS 9900 16 bits.
Graphisme:	16 couleurs, 24 lignes, 32 caractères
Langages:	TI-BASIC (résident), EXTENDED BASIC, PASCAL-UCSD, TI LOGO, Assembleur.
Mémoire:	16 Ko extensible à 48 Ko maximum. Capacité maximum ROM + RAM : 110 Ko
Clavier:	Type machine à écrire QWERTY.
Logiciels:	1000 programmes disponibles de par le monde.
Synthétiseur de parole:	En option.

Voir liste des points de vente page 119.

Vous voulez accroître les possibilités de votre ordinateur TI 99/4A : le système d'extension périphérique est unique. Il permet de brancher jusqu'à 7 périphériques sans connection supplémentaire. Il y a même un synthétiseur de parole

Impressionnant ? Alors essayez l'ordinateur Familial Texas Instruments chez votre revendeur le plus proche. Pour 2 700 Frs TTC environ, vous aurez du mal à trouver mieux ailleurs.

*Marque déposée Texas Instruments.

TEXAS INSTRUMENTS

Mc CANN-ERICKSON


"STARMANIAC"
Évolution de la maladie : on commence à tourner les branches de l'étoile à 12 faces, le sourire aux lèvres (on est déjà un champion du Cube!...).
On n'y arrive pas.
On re-essaie.
On n'y re-arrive pas.
On se vexe, on s'énerve,...
... on tourne, on tourne le jour, on tourne la nuit... ça peut durer de 1 jour à 6 mois, suivant le degré de résistance des neurones du sujet.
ALEXANDER STAR
IDEAL
J. WALTER THOMPSON

jeux & casse-tête

LA FAMILLE CÉLESTIN



Monsieur et Madame Célestin ont sept enfants, tous nés un premier avril de six années consécutives.
Depuis le premier anniversaire de leur aîné, ils organisent un goûter, chaque 1er avril. Aujourd'hui, jour de leur anniversaire, les sept enfants sont tous là ; et chacun d'eux reçoit un magnifique gâteau couronné d'autant de bougies qu'il y a d'années.
Faisant ses comptes, la mère constate qu'elle a acheté deux fois plus de bougies qu'il y a deux ans.
Combien de bougies a-t-elle achetées cette année ?

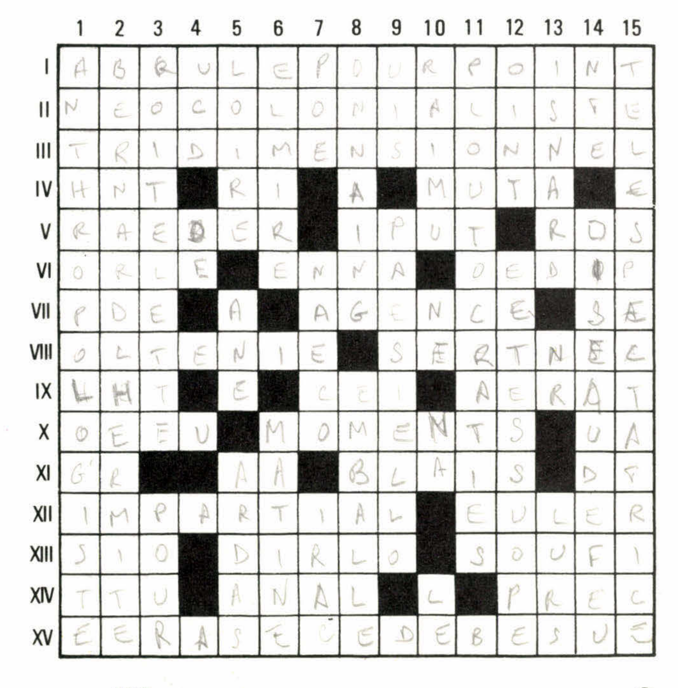
CALCULATRICE BILINGUE

Sylvie affiche un nombre en mémoire sur sa calculatrice à cristaux liquides. Pour son père, placé de l'autre côté du bureau et qui voyait donc la calculatrice retournée, ce nombre lu à l'envers était le nom d'un volatile. Sylvie multiplia ce nombre par 113, puis ôta 21. Lu à l'envers toujours par son père, le résultat était à nouveau le nom d'un volatile, le même que précédemment, mais cette fois-ci en anglais.
Quel était donc le nom de ce volatile ?

MOTS CROISÉS

Horizontalement :
I. N'adressez jamais ainsi la parole à un nudiste, il pourrait lui en cuire (3 mots). — **II.** Ben mon colon, on le chasse par la porte et il revient par la fenêtre ! — **III.** Caractérise notre espace. — **IV.** Dans la honte. Drôle de participe. Changea de poste. — **V.** Amiral allemand talonné par la Royal Air Force. Inv. : parlé en Amérique du sud. Peuvent rouler dans des bouches grecques. — **VI.** Ourlet d'une voile. Inv. : cette belle-sœur d'un barbu est célèbre pour ses problèmes de vision. Est-ce son fameux complexe qui l'a ainsi raccourci ? — **VII.** Un peu de pudeur. Arrange. Possessif. — **VIII.** En Roumanie, un peu au-dessus de l'Olympe. Inv. : indispensables dans la ligne d'attaque. — **IX.** Phonét. : elle dépensait son argent. Premier bout de ceinture. Prit l'air. — **X.** 4 sur 5. Ceux des couples sont fonction de leur intensité. 2 sur 5. **XI.** Premier éclat de grenade. Voyelle doublée. Romancière québécoise. Dot réduite à cause d'une histoire d'o. — **XII.** Sans parti pris. Mathématicien suisse à l'endroit, ou bien lue à nouveau à l'envers. — **XIII.** Bien perturbé, ce soi ! Directeur pour ses potaches. Ascète musulman. — **XIV.** Débattu à la fin. D'après Freud, ce n'est qu'au stade suivant qu'on devient un coureur ! Une préconisation commence comme ça. — **XV.** Inv. : ce père de l'histoire religieuse ne descend pas d'Eurysthène, mais il vient pourtant juste après (3 mots).

Verticalement :
1. D'après un humoriste, son domaine, c'est la science de l'homme qui embrasse la femme. — **2.** Les grèves connaissent bien ce squatter (2 mots). — **3.** Reinette. Son poids exact reste aussi mystérieux que celui du contre. — **4.** Phonét. : eût cessé de résister. Tombe mieux quand il est pipé. — **5.** L'été, elle dort comme un loir, mais ce n'est pas sa femme. Mémorialiste apprécié des enfants. Brûlas jadis. — **6.** Femme d'Orgon. Croisé. — **7.** Le Fantastique a une grande dette à son Edgar... Inv. : il ne manque pas de sel tout en étant d'un goût vraiment douteux. Inv. : ne manque pas de piment en Inde. — **8.** Commune du Nord, un peu au-dessus du lac Ontario. Fourre dans un panier à salade... ou sa main au panier ! **9.** Dans le fin-fond du maquis. Compositeur italien bien proche de Paganini. — **10.** On se fendait la pêche quand il avait le cœur fendu par Pagnol. Négation. Interjection souvent usitée par celle dont elle est la moitié. Article. **11.** Il faut être très riche pour s'offrir ces régimes. — **12.** Grosse huile dans la hiérarchie chrétienne. Inv. : empêche une morsure désagréable quand on tombe de tout son long. — **13.** Girondin pas très loin d'Ispahan. Dans le nord. Théâtre de l'affaire Dominici. — **14.** Fin de l'andante. Ballet dont le titre a dû alarmer le pompier de service (3 mots). — **15.** Chère pour Zitrone, Mourousi, etc.

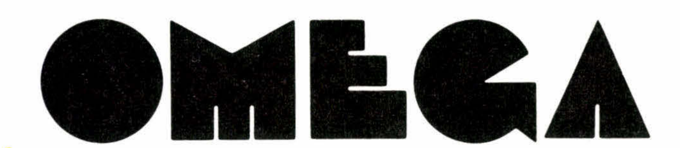


solutions page 107

notre jeu en encart

Nous vous proposons aujourd'hui Oméga, *une adaptation assez libre de* Starlord, *un jeu déjà célèbre outre-Manche. Inventé par Mike Singleton,* Starlord *inaugure une nouvelle génération de jeux de stratégie : les jeux par correspondance, gérés par ordinateur (JCO).*
Les 50 joueurs qui participent à chaque partie rédigent et postent leurs ordres toutes les deux semaines. Le meneur de jeu fait entrer tous les ordres dans un programme d'ordinateur qui règle toutes les situations et édite pour chaque joueur :
- *une carte en couleur de la région où il se déplace ;*
- *un nouvelle feuille d'ordre ;*
- *des informations concernant la zone explorée.*

Si Oméga *vous en a donné envie, vous pouvez vous inscrire à une partie de* Starlord *(uniquement en anglais pour l'instant) en écrivant à : STARLORD, 1 Rake Hey Close, Moreton, Wirral, Meyerside, L46 6EW. (G.B.)*
Le jeu est payant. Il vous en coûtera 1,25 £ par tour. Sinon, un peu de patience, nous reviendrons en détail sur les « JCO ».



Il y a dans notre Galaxie des zones qui suscitent depuis l'aube de la conquête stellaire, l'insatiable convoitise des peuples nomades, *Oméga* est l'une de ces étoiles. Des confins de la Galaxie, les vaisseaux convergent vers elle pour se rendre maîtres de son système planétaire.

règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 ou 4.

Principe du jeu : chaque joueur dispose d'un vaisseau amiral (noté V.A) et de chasseurs (CH). Il existe six types d'étoiles (système planétaire) qui accordent à celui qui les possède des pouvoirs particuliers (défense, crédit, construction, technologie « super-carburant », technologie « longue portée », étoiles « mystérieuses »). Au cours de chaque tour, les joueurs rédigent des ordres de déplacement, attribuent des crédits, construisent des vaisseaux s'ils le peuvent et collectent des fonds. Par étapes successives, les joueurs tentent de se rapprocher du centre de la Galaxie, puis de s'approprier l'étoile centrale (*Oméga*) et enfin d'y rester le plus longtemps possible avant d'en être délogé.
Plusieurs stratégies sont en concurrence : raids rapides jouant sur la mobilité ; longue préparation avant une attaque en force ; blocage des adversaires pour les empêcher d'atteindre certaines étoiles, etc.

But du jeu : la partie se déroule sur 20 tours. Est vainqueur celui des joueurs qui a occupé l'étoile centrale pendant le plus grand nombre de tours.

Matériel :
- **la carte** : toute position sur la carte stellaire est repérée au croisement d'une colonne (lettre) et d'une rangée chiffrée (exemples : B'/-10, C/5, etc.). La couleur de chaque étoile indique le type de pouvoir qui est accordé à celui qui la possède en plaçant un de ses chasseurs (ou même son vaisseau amiral) dans une des 8 cases qui l'environnent.

Le code des couleurs des étoiles est le suivant :

 : crédit   : construction    : défense

 : T.S.C. (Technologie Super-Carburant)

 : T.L.P. (Technologie Longue Portée)

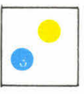
 : étoile mystérieuse (devra recevoir un pion-étoile, placé au hasard et face cachée).

Au centre du plateau de jeu : l'étoile *Oméga*, que chaque joueur s'efforce de contrôler le plus longtemps possible.

- **Les pions** :



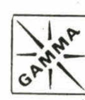
— les pions-crédits représentent tour à tour de la monnaie ou le potentiel de force des chasseurs.
De la monnaie, lorsqu'en fin de tour, chaque joueur collecte les pions-crédits auquel il a droit en contrôlant des étoiles-crédits ; de la monnaie encore lorsqu'il s'agit de payer le déplacement du V.A. ou le coût de construction de nouveaux chasseurs sur les étoiles-construction. Les pions-crédits sont dans ce cas, pris ou donnés à la banque.
Les pions-crédits prennent la valeur d'un potentiel de force dès qu'ils sont placés sur la « feuille de crédits » (voir plus loin), dans chacune des colonnes qui figurent sous les chasseurs. La valeur portée sur les pions-crédits s'ajoute alors au potentiel de force « naturel » des chasseurs, qui est de 2. Il faut remarquer que la masse monétaire n'est pas illimitée et que les joueurs n'ont pas le droit de créer de monnaie.



— Les étoiles doubles offrent un double pouvoir, correspondant aux couleurs portées sur les pions.
Exemple : une étoile T.L.P.-T.S.C.



— Les quatre pions « hyper-espace » permettent de prendre des raccourcis dans la Galaxie.
Il porte le symbole HE (Hyper-espace). Dès que deux étoiles HE sont retournées, un V.A (et ses CH) peut les utiliser pour aller directement de l'une à l'autre. Arriver au contact de l'une permet de ressortir au contact de l'autre à la phase de déplacement suivante.
Ces étoiles étant plutôt un trou dans l'espace, aucun combat n'a lieu à leur contact. Lorsque les 3e et 4e étoiles HE sont retournées, on peut indifféremment passer de l'une des quatre étoiles à n'importe quelle autre.



— L'étoile source-gamma détruit le chasseur qui est à son contact au moment où ce pion est retourné. Un V.A reste indemne.

Les autres pions sont facilement reconnaissables :



— Le pion chasseur



— Le pion vaisseau amiral

Préparation du jeu :
- après découpage (et éventuel collage des pions sur une feuille de carton ou de « Kadapak »), les joueurs choisissent chacun une couleur et mettent de leur côté leurs pions : 1 vaisseau amiral et 15 chasseurs.

Les pions-crédits (pions portant une valeur chiffrée) sont mis



de côté. C'est la banque : elle sert de « pioche » lors de la phase de collecte et de lieu de paiement ou d'échange de monnaie. Il ne reste alors que les pions-étoiles ou hyper-espace qui, si les joueurs choisissent d'adopter cette règle optionnelle, seront immédiatement placés sur le plateau de jeu, sur les cases comportant une étoile blanche. La mise en place est aléatoire : les pions sont mélangés, faces cachées, puis disposés au hasard sur les étoiles mystérieuses. Il s'agit d'autant d'étoiles inconnues que les joueurs pourront découvrir au cours de l'exploration de l'Espace. Une fois retourné, un pion-étoile est considéré comme une étoile fixe, faisant partie du plateau de jeu.

• au début de la partie, chaque joueur possède, 1 vaisseau amiral, 3 chasseurs et 3 pions-crédits dont le total des valeurs égale 10 (les joueurs peuvent librement choisir les valeurs des pions : 5, 5 et 0 ; 3, 3 et 4 ; 2, 2 et 6, etc.).

• les feuilles d'ordre : chaque joueur doit en réaliser deux sur des simples feuilles de papier. (exemples ci-dessous).

Tours	Vaisseau amiral	Chasseur n° 1	Chasseur n° 2	Chasseur n° 3	Chasseur n° 4
0	A7				
1	D9	F9	D12	G12	
2	G11	I11	G13	I13	
3	F14	—	C17	G17	
4	—	H12	•	I15	I9
5	I12	J12		L11	J11
6	F15	I19		F19	D19
7	G18	—		—	—
8	—	•		F17	D17

Schéma 1 : *représentation des premiers mouvements sur la feuille d'ordre. • = CH détruit ; — = CH immobile.*

Vaisseau amiral	Chasseurs														
Chasseurs en réserve (soute)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
■ ■	□		□	□											
Chasseurs accompagnant le V.A □	Crédit III Défense I TSC TLP Construction I								Oméga						

Schéma 2 : *feuille de crédits. Le joueur qui possède cette feuille a 6 chasseurs ; 2 dans les soutes du vaisseau amiral et 1 placé sur la même case que celui-ci. Il contrôle 3 étoiles « crédit », une « défense » et une « construction ».*

La première, la feuille de mouvements (schéma 1) permet à chaque joueur de noter, pour chaque engin les ordres de déplacements. 16 colonnes correspondant au V.A et aux chasseurs numérotés de 1 à 15. A chaque tour, on écrit dans la colonne, les nouvelles coordonnées du vaisseau. (Un CH détruit pourra être réutilisé, s'il est reconstruit).

On utilisera de préférence un crayon noir pour pouvoir modifier (à l'aide d'un coup de gomme) les positions choisies. Cette feuille devra être montrée lors du dépouillement.

La seconde feuille d'ordre est celle dite de crédits (schéma 2). A gauche du tableau, deux cases importantes permettent d'éviter un empilement gênant sur la carte.

— Les pions « soute » : ils sont dans le V.A. Ils ne participent pas au combat et restent dans le V.A si celui-ci doit faire retraite. Ils peuvent sortir des soutes pendant une phase de mouvement et apparaissent alors dans le champ d'arrivée du V.A.

— Les pions empilés : ils sont considérés comme « dehors », empilés sur la case du V.A. Ils accompagnent le V.A et combattent normalement.

La majeure partie du tableau se compose de 15 colonnes crédits (accordés) aux chasseurs. A la phase de jeu prescrite, on place, dans les colonnes des chasseurs dont on désire augmenter le potentiel de force, un pion crédit, et un seul. Ces pions vont de 0 à 20. Attention, la « masse monétaire » est limitée, et il se peut que l'on n'ait pas le pion que l'on désire ! Ceci et à considérer au moment de la phase diplomatique (troc !). Enfin, un espace du tableau est laissé au décompte des étoiles : un trait pour chaque étoile possédée, puis ce trait barré pour chaque étoile perdue.

Le premier tour de jeu :

1. choix d'une case de départ pour le vaisseau amiral : chaque joueur choisit et note sur sa feuille d'ordre (déplacements) les coordonnées d'une case située en bordure du plateau de jeu. Sur l'exemple du schéma 1 : A 7 ;

2. premier déplacement du vaisseau amiral : chaque joueur choisit et note sur sa feuille de déplacements les coordonnées d'une case où aboutit son vaisseau amiral : le V.A ne peut se déplacer qu'à 1, 2 ou 3 cases à partir de sa case de départ. Sur notre exemple, D 9 ;

3. mise en place des chasseurs : chaque joueur choisit et note sur sa feuille de déplacement les coordonnées des cases où il désire placer ses trois chasseurs, en sachant qu'aucun chasseur ne peut être placé à plus de 3 cases de distance de son vaisseau amiral. Sur notre exemple : D12, F9, G12 ;

4. conséquences : s'il s'avère à la suite du dépouillement des ordres de déplacement que deux ou plusieurs joueurs ont choisi de faire aboutir leurs V.A sur la même case, ceux-ci doivent faire retraite sur leurs cases de départ respectives.
Si le cas précédent concerne les chasseurs, ceux-ci doivent regagner la case où se trouve le vaisseau amiral : le ou les pions chasseurs concernés sont placés sous le pion V.A (ou dans la case « empilé » de la feuille de crédit, ce qui signifie strictement la même chose).

Le tour de jeu :

1. phase diplomatique : au début de chaque tour, dans la version à 4, les joueurs peuvent discuter de leurs objectifs respectifs et concluent des arrangements, des alliances contre l'Empereur (celui qui contrôle *Oméga*). Ce sera également le moment d'échanger des pions-crédits, aspect du jeu qui n'est pas sans importance comme la suite de la règle le démontrera. Rien n'oblige les joueurs à respecter les alliances conclues.

Pages 65-72 manquantes
(encart "Omega")

Cependant, un joueur qui trahirait toujours ses promesses risquerait fort de ne plus avoir d'interlocuteur ! Il est impossible que deux joueurs décident de se rendre sur une même étoile sans combattre.

2. rédaction des feuilles d'ordres : tous les vaisseaux peuvent se déplacer dans la direction d'une quelconque case voisine (une case a 8 voisines).
Le V.A se déplace de 3 cases par tour, au maximum. Le coût de son déplacement est de 2 points de crédit, quelle que soit la longueur du déplacement (1, 2 ou 3 cases).
Les chasseurs se déplacent sans consommer de points de crédit où ils veulent, dans le « champ » du V.A. Ce « champ » s'étend dans toutes les directions à 3 cases du V.A. Donc, un chasseur — qui se trouve dans le champ du V.A — avant le déplacement de celui-ci peut être placé n'importe où dans le champ du V.A autour de son point d'arrivée (schéma 3).

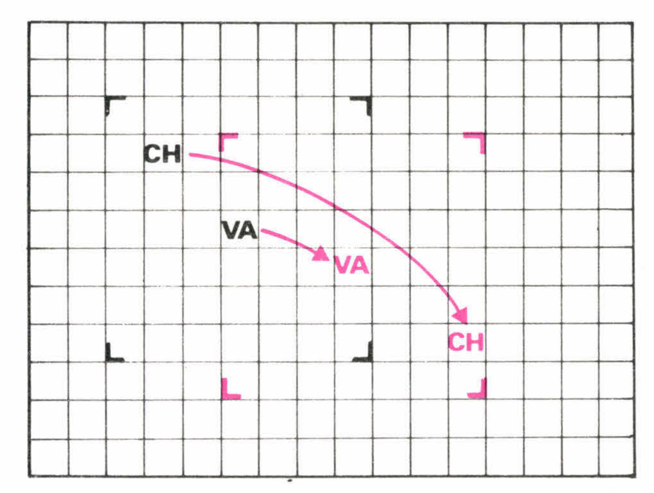


Schéma 3 : *en noir, la position du vaisseau amiral et du chasseur avant déplacement. Le chasseur est dans le « champ » du vaisseau amiral, il peut donc se déplacer. Le V.A fait mouvement et le CH peut être placé n'importe où dans le nouveau champ du V.A, en rouge.*

Un chasseur hors du champ de son VA ne peut plus se déplacer. Il est contraint de rester immobile tant qu'il reste hors champ. Une exception : s'il est au contact d'une étoile, il peut se déplacer d'une case, pour la quitter.

Quand un joueur a choisi le déplacement de son V.A et de ses CH, il note les nouvelles coordonnées sur la feuille de déplacements. Il faut les noter au crayon car le jeu se déroulant en simultanée il est possible que certains mouvements s'avèrent impossibles une fois les feuilles d'ordres dépouillées. Si c'est le cas, il faudra pouvoir effacer les projets de coordonnées qui avaient été inscrits.
Deux chasseurs contrôlant une étoile ne donnent jamais droit à 2 fois les pouvoirs accordés par cette étoile.

Contrôle d'une étoile : lorsqu'un pion (CH OU V.A) arrive sur l'une des 8 cases contiguës à une étoile (on ne peut en aucun cas se poser sur l'étoile elle-même), le joueur prend le contrôle de cette étoile et bénéficie alors de son pouvoir.

Oméga est formée de 5 cases A0, B0, A-1, A1 et B'0. On ne peut donc se poser sur aucune de ces cases. Un joueur contrôle *Oméga* dès qu'il a un pion au contact de l'une quelconque de ces cases (c'est-à-dire sur l'une des cases C-1, C0, C1, B-2, B-1, B1, B2, A-2, A2, B'-2, B'-1, B'1, B'2, C'-1, C'0 et C'1). Il bénéficie alors des 4 pouvoirs conférés par les 4 « branches » d'*Oméga*.

la mise en place des crédits sur la feuille de crédits : chaque joueur place un pion-crédit de la valeur de son choix dans chacune des colonnes correspondantes au CH dont il dispose. Ces pions-crédits sont placés face cachée. Il ne peut y avoir qu'un seul pion-crédit par chasseur. Ces crédits, qui servent de monnaie, se transforment en potentiel de force : un CH qui a un crédit d'une valeur 5 a un potentiel de force de 5 en plus de sa force intrinsèque qui est de 2 ; donc, sa force est de (5 + 2) 7.

mouvement interdit : il est interdit de donner pour nouvelles coordonnées d'un CH ou d'un V.A, celles d'une case contenant une étoile (on ne peut pas se poser sur une étoile. Si un joueur se trompe, son déplacement est annulé. Il reste là où il était).

mouvements particuliers :
— il est possible de faire le projet de placer un CH sur une case occupée au moment où l'on rédige l'ordre de déplacement. Cela suppose que l'on pense, à tort ou à raison, que le CH adverse changera de case au tour suivant, et que l'adversaire est précisément en train de rédiger les ordres pour. Mais... si le CH adverse reste immobile celui qui voulait prendre sa place sera contraint lui aussi à l'immobilité.
— Dès le second tour, les bords du plateau de jeu « disparaissent » ! Tout mouvement vers le bord supérieur de la carte qui franchit ses limites, fait entrer le CH ou le V.A par le bord inférieur ; il en va de même en sortant à droite (on rentre par la gauche du plateau de jeu) et vice versa.
C'est également le moment de noter les coordonnées des cases où, éventuellement, naissent de nouveaux chasseurs. Se reporter au paragraphe « étoile construction ».

Dépouillement :

quand les joueurs ont fini de rédiger les ordres de déplacement et de les noter sur la feuille, chaque joueur rend public ses choix. A tour de rôle chacun effectue tous ses déplacements. La pratique montre qu'il est préférable de procéder ainsi :
- ramasser tous les CH qui se trouvent dans le champ du VA ;
- déplacer le V.A ;
- placer les CH dans son nouveau champ.

On ne se préoccupera pas, dans un premier temps des cases convoitées par deux ou plusieurs joueurs. Chacun place ses pions sur les cases qu'il avait décidé d'atteindre. Ensuite seulement on analyse « les mouvements impossibles ».

analyse des mouvements impossibles :

- si deux CH adverses ont choisi la même case pour point d'arrivée, tous deux regagnent leur position précédente, qu'elle soit ou non dans le champ du V.A ;
- si un ou plusieurs CH ont choisi pour case d'arrivée la case où se trouve un CH qui ne fait pas mouvement, le (ou les) nouveau venu regagne sa case de départ. Celui qui ne s'est pas déplacé reste en place.
- il est interdit de franchir la ligne qui relie deux étoiles « défense » si des CH les contrôlent, qu'ils appartiennent ou non au même joueur.
- répulsions en cascade : si un CH ou un V.A a fait mouvement sur une case qui vient d'être quittée par un pion adverse, et que ce pion doit regagner sa case d'origine en raison d'un mouvement impossible le concernant, le pion qui avait pris sa place doit faire lui aussi retraite.
- si un CH se rend sur une case où naît un nouveau CH, celui-ci reste en place ; l'autre CH regagne sa case de départ.



• lorsqu'un CH vient de sortir des soutes du V.A et qu'il doit faire retraite, il regagne non pas le V.A, mais la case où celui-ci se trouvait au moment où il en est sorti.
Tous les cas de mouvements impossibles doivent être traités avant analyse des paragraphes suivants.

Combat :
il n'y a pas de combat dans l'espace interstellaire, mais seulement quand des pions adverses sont au contact d'une même étoile.
Le joueur acquiert, au cours de la partie, des points-crédits. Une partie en sera attribuée aux CH (mais pas au V.A) pour accroître leur potentiel de combat. Ce pion sera placé dans la colonne de chaque CH concerné, sur la feuille de crédits, face retournée. On ne peut changer, au moment prévu, que les crédits des CH se trouvant « dans le champ » au départ du V.A.

Le potentiel d'attaque (PA) d'un CH est 2, plus son crédit ; celui du V.A est toujours 10.
Cas où plus de deux joueurs attaquent une même étoile : dès que les éventuels mouvements impossibles sont résolus, et avant le combat proprement dit, le (ou les) joueur(s) ayant le moins de vaisseaux au contact, fait retraite (idem « mouvement impossible »). Si deux ou trois joueurs ont autant de vaisseaux engagés, ils doivent dévoiler leurs potentiels d'attaques. Celui dont ce PA est supérieur, reste. Les autres font retraite. Si aucun n'a un PA supérieur, tous reculent.
Si un joueur occupait déjà l'étoile, il attend que les attaquants règlent leur litige, puis combat l'éventuel attaquant restant.

Résolution du combat :
chaque adversaire additionne ses forces en présence et doit donc retourner les pions « points de crédit » de la feuille de crédits (schéma 2) pour chaque CH concerné : PA total des CH + PA du V.A. L'armada ayant le PA le plus fort contrôle l'étoile, mais perd un nombre de points de crédit égal au crédit des CH vaincus. (Si un V.A seul est vaincu, le gagnant ne perd donc pas de point). Le vainqueur répartit immédiatement les points restant entre les CH présents. Si le nombre de points de crédit « restant » au gagnant devait être inférieur à 0, il reste simplement à 0.

Les CH vaincus sont éliminés (écrire le symbole • dans la colonne « coordonnées »). Un V.A vaincu fait retraite de sept cases. C'est le vainqueur qui bouge à son gré le pion V.A vaincu. Il n'a cependant pas le droit d'amener ce V.A contre une étoile où il déclencherait un combat ou un mouvement impossible/interdit. Les CH dans les soutes du V.A ne participent pas aux combats.

Les étoiles :

lorsqu'on parle d'étoiles dans ce jeu, on entend bien sûr, non pas l'étoile elle-même, soleil peu visible, mais le système complet de planètes qui gravitent autour. Les étoiles sont de cinq types :

• Défense : ces étoiles vont par 2. La paire est établie par proximité lorsqu'elles sont toutes deux contrôlées par les chasseurs de 1 ou 2 joueurs. Aucun pion adverse ne peut passer entre ces étoiles. Si un occupant quitte, ne serait-ce qu'une des étoiles, un adversaire peut alors passer au cours de la même phase de mouvement.

• Crédit : à la fin du tour, un joueur reçoit 4 points de crédit par étoile de ce type occupée : quel que soit le nombre de vaisseaux occupant cette étoile. Ces points de crédit servent :
— au déplacement du V.A ; chaque déplacement coûte 2 PC ;
— à l'augmentation du potentiel d'attaque des CH ;
— à la construction de nouveaux CH : chacun d'eux coûte 6 points de crédit.
Durant la phase diplomatique, les joueurs peuvent se prêter des points de crédit. Ils peuvent aussi acheter ou vendre des CH, à un prix quelconque. Le CH concerné ne bougera pas durant la phase de mouvement qui suit, et ne fera que changer de couleur. Par contre, il peut combattre pour son nouveau propriétaire.

• Construction : au moment de la rédaction des ordres, chaque joueur peut construire des CH sur une étoile construction qu'il occupe. Pour chaque CH, il inscrit, dans la colonne, au numéro du pion qu'il peut utiliser, les coordonnées de la case, au contact de l'étoile, où apparaîtra le CH au mouvement qui suit, et peut déjà mettre un pion-crédit dans la colonne de ce CH, qui pourra combattre dès ce tour, mais se déplacera qu'à partir du mouvement suivant.

• Technologie Longue Portée : lorsqu'un joueur occupe une étoile de ce type, le rayon du champ d'évolution des CH autour du V.A est porté à 4 cases (soit un carré de 9 × 9), où que se trouve le V.A par rapport à l'étoile T.L.P.

• Technologie Super Carburant : lorsqu'un joueur occupe cette étoile, il peut soit :
— augmenter le déplacement de son V.A à 4 cases par tour ;
— déplacer son V.A à vitesse normale, 3 cases par tour, mais sans dépenser de points de crédit.

• Etoiles Mystérieuses (règle optionnelle) : quelques étoiles sont figurées par des pions (étoiles doubles, HE, etc.) que l'on mélange face cachée et que l'on place sur les étoiles mystérieuses au début de la partie. Le premier à venir à son contact, la retourne, et en applique les effets.

Chronologie du tour de jeu :

1. diplomatie (échange de pions-crédit, projets complémentaires, etc.).

2. rédaction des ordres : coordonnées des CH construits, coordonnées du V.A, coordonnées des CH, crédit attribué à chaque CH dans le champ du V.A ou sur une étoile construction.

3. mouvement :
• création sur la carte des nouveaux CH et paiement immédiat.
• on retire les CH dans le champ du V.A et qui vont bouger.
• mouvement du V.A, éventuellement retraite, et paiement du mouvement (2 PC).
• on replace les CH dans le nouveau champ du V.A et on résoud les déplacements impossibles.

4. combat :
• départage éventuel de plusieurs agresseurs sur une même étoile.
• résolution des combats (étoile après étoile).
• les vaincus retirent les pions éliminés.
• le vainqueur déplace éventuellement le V.A de son adversaire si un V.A a participé à un combat et l'a perdu.
• le vainqueur paye les points de crédit perdus au combat.
• notation sur la feuille d'ordre des étoiles possédées ou perdues.

5. collecte des points de crédit (les pouvoirs jouant sur le déplacement où les étoiles défenses serviront à la phase de déplacement du tour suivant, et ce, tant que les vaisseaux qui justifient ces pouvoirs, restent sur l'étoile concernée).

Didier Guiserix et Michel Brassinne ●



ESSAI : SINCLAIR

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL

L'ORDINATEUR EN CLASSE

Matériels : Boss, Vic-20, Sinclair ZX-81
Jeux : mur de briques, bridge, échecs
L'informatique à l'école et à la mairie
Les pseudo-langages

dossier bureautique

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL

ESSAIS : APPLE III BBC, HP-87, YIS
GESTION DE DONNÉES, PROFILE, OZZ
STAGES D'INITIATION

L'ORDINATEUR AU BUREAU

Goupil 2 au banc d'essai
L'ordinateur chez le médecin
Créez votre club
Le jeu de la vie

lisez

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL

Vous y trouverez :

l'actualité et les tendances de l'informatique individuelle • des bancs d'essais des principaux matériels • des panoramas et des tests comparatifs • le point des grandes manifestations internationales • des articles d'initiation • des synthèses • des programmes • des interviews "exemplaires" • des conseils • des idées • des astuces

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL, chez votre marchand de journaux

questions de logique

par J.-C. B.

PÉLERINAGE

Les pélerinages sont souvent coûteux, fatigants, et parfois perturbés lorsqu'on tombe sur des cousins à problèmes. Saurez-vous, au cours de votre séjour mémorable sur Terre, résoudre les énigmes posées par les gentils Terriens ?

Tout homme ou femme doit respecter la tradition imposant de retourner au moins une fois dans sa vie sur Terre, berceau de l'Humanité. Votre métier de psycho-diététicien vous a fait réaliser quelques économies permettant d'envisager ce pélerinage.

Ici, sur la planète Glacière, le pâle soleil rougeâtre éclaire d'une lueur blafarde le dôme sous lequel vous vivez. Et le spectacle des rivières d'oxygène liquide présente un attrait dont on se lasse rapidement. Combien de fois avez-vous rêvé à Terre, à son climat enchanteur, à ses mers chaudes, à son ciel bleu, à son soleil jaune dont les rayons réchauffent le corps...

La généalogie est l'une de vos passions. Vous vous êtes découvert sur Terre des cousins au huitième degré. Vous leur avez écrit. Ceux-ci, n'ayant jamais quitté Terre, vous ont proposé de vous accueillir pendant votre séjour. Ils habitent une merveilleuse île du Pacifique où il fait toujours beau.

Le jour du départ est arrivé. Après un voyage sans histoire, vous débarquez, le cœur battant, sur Astro-Terre. Votre déception est grande. Il fait froid. De l'eau tombe du ciel sur votre visage et trempe vos vêtements. Il fait jour, et pourtant on ne voit pas le soleil, le ciel étant uniformément gris.

Mais deux jours plus tard, bien qu'ayant les yeux qui pleurent, un mal de tête effrayant et le nez qui coule, vous débarquez sur Bora-Bora après avoir emprunté des moyens de transports archaïques. Vos cousins Jon et Manuela vous attendent.

Ils parlent le galactique avec un accent épouvantable. Ils vous font monter dans un véhicule vieux d'au moins cinq siècles, et à l'odeur insupportable. Vous qui, au cours de vos voyages interstellaires, avez affronté les tempêtes cosmiques, parcouru de dangereux essaims de météorites, franchi des barrières énergétiques, traversé des ouragans magnétiques, n'avez jamais eu aussi peur de votre vie. Tout étonné d'être encore vivant après avoir été tant secoué et failli verser dans le ravin au moins dix fois, vous découvrez un panorama splendide. Une baie magnifique, une plage de sable fin s'étendant paresseusement sous les palétuviers, une mer transparente et, faisant partie intégrante de la végétation, la maison de Jon et Manuela.

Vous pensez pouvoir profiter de la plage. Mais non, Jon vous fait visiter sa maison. Vous êtes sale, en sueur. Jon ne vous a même pas laissé le temps de vous changer. Vous vous retrouvez au sous-sol, dans une salle climatisée, à l'hygrométrie contrôlée, où Jon entrepose ses collections.

1 PARADOXE TEMPOREL

Votre cousin Jon déborde d'activités. Bien sûr, avec la semaine de quatre heures, il faut savoir remplir ses loisirs. Musicien, mathématicien, prestidigitateur, Jon fait aussi collection de vieux livres et revues anciennes. Il possède ainsi l'une des rares collections complètes d'une revue célèbre de fin de XXe et début de XXIe siècle : *Jeux & Stratégie.* Il vous montre sa collection, sort le numéro 18 et l'ouvre à la page 77. Stupéfait, vous découvrez que, par hasard ou prémonition, votre





voyage actuel avait été prévu dans ses moindres détails. Abasourdi, vous lisez le premier problème, datant d'une époque où le mariage était une institution officielle.

Deux maris et leurs deux épouses s'appellent Pierre, Jean, Claude et Denise. On sait que :

1. Pierre n'est pas le mari de Claude ;
2. si Jean et Claude sont mariés ensemble, Pierre et Denise ne le sont pas.

Quelle est la femme de Pierre ?

2 NANINE ET TARTE-AUX-POMMES

Vous voulez continuer votre lecture, pour connaître votre avenir, mais Jon vous retire la revue des mains et vous propose d'aller prendre une douche. Vous acceptez volontiers. L'eau de la douche est glacée, saumâtre, et de couleur douteuse. Vous y restez le moins longtemps possible. La serviette râpe votre peau. perplexe, vous regardez votre valise ouverte en vous demandant ce que vous allez bien pouvoir mettre, lorsque Jon entre dans votre chambre, et vous apporte un vêtement ridicule aux couleurs bariolées qu'il vous propose d'enfiler. Vous ne pouvez pas refuser.

Jon vous présente ses deux filles, surnommées Nanine et Tarte-aux-pommes. Vos deux petites cousines au neuvième degré possèdent six fruits bizarres : une pomme, une poire, une cerise, une fraise, un abricot et une pêche. Gentiment, elles vous proposent de goûter à ces fruits que vous voyez pour la première fois. Vous réprimez à grand peine votre envie de vomir, mais vous arrivez à refuser. Les deux gamines cachent alors chacune derrière leur dos trois fruits différents. A elles deux, elles ont les six fruits cités précédemment. On sait que :

1. la pomme n'est, ni avec la fraise, ni avec la poire ;
2. la poire est avec la cerise ou l'abricot ;
3. si la pomme est avec la pêche, la poire est avec l'abricot.

Sachant que Nanine a la pomme, que possède Tarte-aux-Pommes ?

3 LE TENNONG

Hier soir, vous n'avez pas pu refuser le poisson mijoté au lait de coco que Manuela a préparé en votre honneur. Vous avez été malade toute la nuit. Au matin, vous découvrez que vous êtes atteint d'une crise d'urticaire géante. Manuela vous passe une pommade grasse, grisâtre et sentant mauvais. Après cela, vous enfilez avec difficulté un maillot de bain. Nanine vous emmène alors chez ses voisins, où six jeunes gens jouent en trois équipes de deux à ce jeu fantastique qu'est le tennong tri-dimensionnel en apesanteur. On sait que :

1. si Andy est avec Ety, Den est avec Fran ;
2. Andy est avec Ety ou Fran ;
3. si Bern est avec Clod ou Den, Andy n'est pas avec Fran ;
4. si Den est avec Clod, Bern n'est pas avec Ety.

Qui fait équipe avec Bern ?

4 LES DEUX FRÈRES

Miraculeusement, la pommade de Manuela a fait son effet. Plus d'urticaire géant. Malheureusement, vous êtes resté trop longtemps dehors, et vous avez attrapé un magnifique coup de soleil. Manuela vous passe une autre pommade, tout aussi repoussante que la première. Pour vous distraire, puisque vous êtes cloué dans votre chambre pour fuir les rayons trop agressifs du soleil, Jon vous soumet le problème suivant.

Deux frères, Arn et Abbas, ont chacun, pas forcément dans cet ordre :

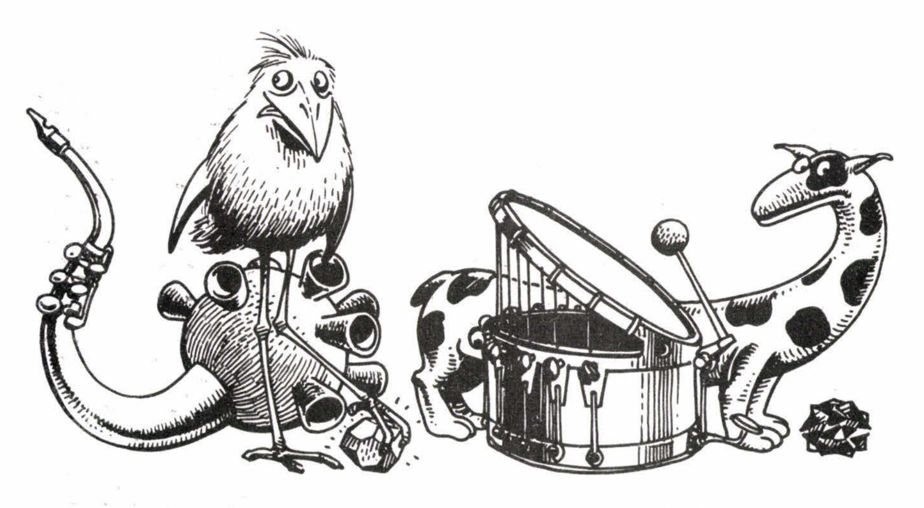
- un animal, l'un un blurg, l'autre un bouldar ;
- une pierre précieuse, l'un une cimaude, l'autre une cyrise ;
- un instrument de musique, l'un un dénor, l'autre une dharpe.

On sait que :

1. si Abbas possède le dénor, le blurg est avec la cimaude ;
2. si le bouldar est avec la cyrise,



par J.-C. B.



la cimaude n'est pas avec le dénor ;
3. si le blurg est avec la cyrise, la cimaude est avec le dénor ;
4. si Arn possède le blurg, le bouldar est avec la cimaude ;
5. si le dénor est avec la cyrise, la cimaude n'est pas avec le blurg.

Que possède Abbas ?

5 UR SANS GERIMADETH

Vous avez tenu à vous baigner dans cette mer si attirante. Bien sûr, à peine étiez-vous rentré dans l'eau que vous ne la trouviez plus attirante, avec ce sable sous les pieds, cette eau très salée, les algues, les poissons qui vous frôlent le corps. Et cinq minutes après, vous sortez précipitamment de la mer, le corps couvert de boutons provoqués par une réaction allergique. Nouvelle pommade. Nouveau séjour en chambre. Nouveau problème posé par Jon, tout à fait désolé de ce qui vous arrive.

Sur Terre, quatre villes ont pris le nom d'anciennes cités : Antipolis, Lutèce, Massilia et Ur. L'une est une ville de montagne, l'autre de plaine, une autre de bord de mer, la dernière étant située sur les rives d'un fleuve. Elles sont respectivement de climat désertique, polaire, tempéré et tropical. On sait que :

1. si Ur est au bord de la mer, elle n'est pas de climat tropical ;
2. si la ville de montagne est de climat polaire, Massilia est de climat désertique ;
3. Ur n'est pas de climat tempéré ;
4. Antipolis n'est au bord, ni de la mer, ni d'un fleuve ;
5. Lutèce est la ville de plaine ;
6. la ville au climat tempéré est au bord d'un fleuve ;
7. si Ur est la ville de climat polaire Massilia est au bord de la mer.

Quelle est la ville au climat désertique ?

6 LES TROIS ASTRONEFS

Vous en êtes déjà au dixième jour de votre séjour. Vous avez passé la plupart de votre temps couché dans votre chambre, recouvert d'une des innombrables pommades de Manuela, à lire, écouter de la musique, ou résoudre des casse-tête logiques pour passer le temps. Cela commence à se savoir dans le voisinage. Plein de compassion, un petit voisin vient vous poser le problème suivant.

Trois astronefs, le Vaillant, le Conquérant et le Téméraire, de trois longueurs différentes, ont été construits à trois dates différentes. L'un est un cargo, l'autre un caboteur, le troisième un explorateur. Enfin, l'un est à déphaseur automatique, l'autre à déphaseur à similarisation, le troisième à déphaseur multi-fonctionnel. On sait que :

1. le Conquérant n'est pas le caboteur ;
2. le vaisseau à déphaseur multifonctionnel est moins récent que le vaisseau à déphaseur à similarisation ;
3. le plus petit vaisseau n'est pas le plus récent ;
4. le vaisseau à déphaseur à similarisation est plus petit que le vaisseau à déphaseur multi-fonctionnel ;
5. le Vaillant est un cargo à déphaseur automatique ;
6. le plus grand vaisseau est plus récent que le Vaillant ;
7. le Téméraire n'est pas le plus grand vaisseau.

Quel est le nom du plus petit vaisseau ?

7 PIQUE-NIQUE

Vos cousins ont organisé un gigantesque pique-nique au bord de la mer en l'honneur de votre départ. Pour plus de précaution, et pour pouvoir rentrer sur Glacière avec un aspect à peu près normal, vous avez revêtu votre combinaison spatiale. Cinq personnes sont réunies autour d'un feu de bois. On sait de ces cinq personnes que :

1. Amy est jeune ;
2. Burd est roux ;
3. Carl est brun ;
4. si les deux personnes aux yeux verts sont, l'une blonde, l'autre brune, alors Dino est jeune ;
5. Ebbu est maigre ;
6. l'autre maigre n'est, ni jeune, ni brun ;
7. un petit blond n'est pas jeune ;
8. un gros petit brun n'est pas jeune ;
9. l'autre brun a les yeux verts ;
10. les deux grands ne sont pas tous deux jeunes ;
11. un jeune est blond ;
12. l'autre jeune est gros et a les yeux marron ;
13. l'autre personne aux yeux marron n'est pas jeune ;
14. la personne ni grosse, ni maigre, n'est pas brune.

Parmi les cinq personnes, quelle est celle qui a les yeux bleus ?

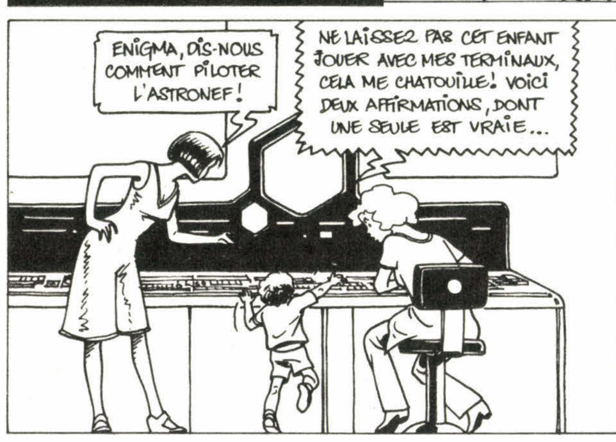
solutions pages 107 et 108

QUESTIONS DE LOGIQUE

Et maintenant, quittons cette merveilleuse île du Pacifique pour retrouver, avec J.-C. B. et C. Lacroix, dans le Chemin des Etoiles *l'atmosphère aseptisée d'un astronef où la famille Bastard fête un centième anniversaire...*

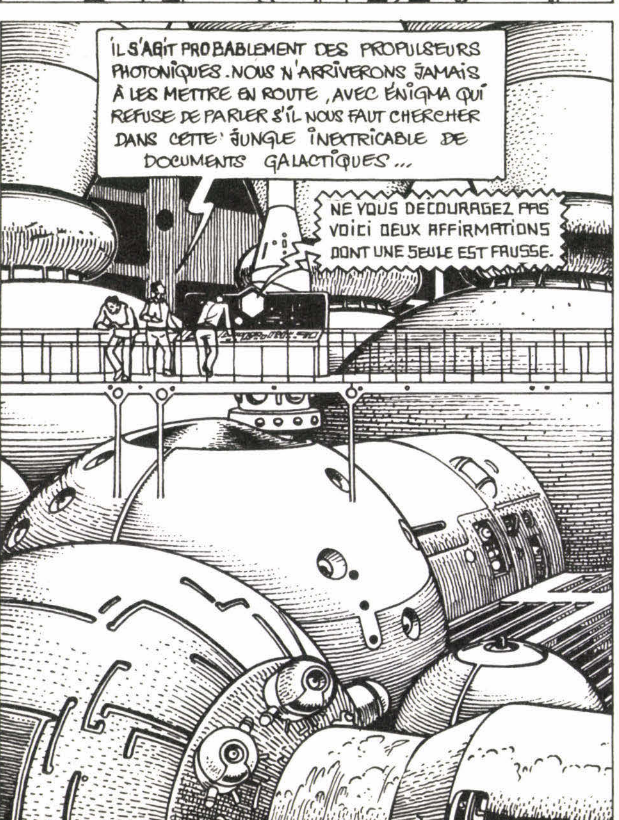


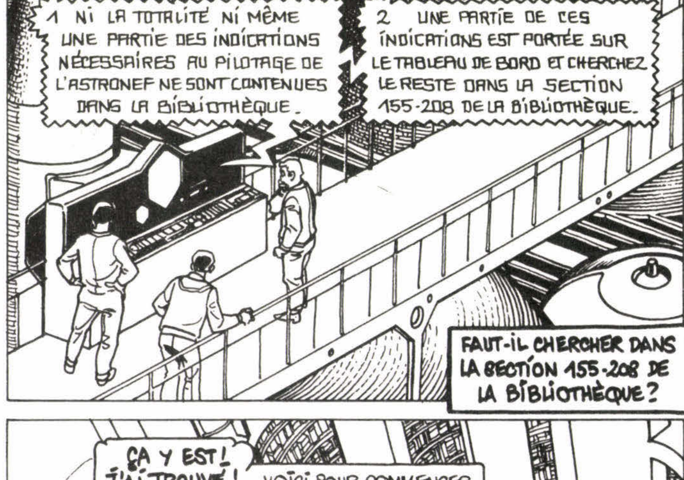




TOUTES LES AFFIRMATIONS D'ÉNIGMA SONT OU VRAIES OU FAUSSES.









1 L'ASTRONEF PARTIRA DANS DEUX ANS ET TOUTES LES INDICATIONS NÉCESSAIRES AU PILOTAGE NE SONT PAS DANS LA BIBLIOTHÈQUE.

2 VOUS POURREZ CHOISIR LA DESTINATION DE L'ASTRONEF, ET UNE PARTIE DES INDICATIONS NÉCESSAIRES AU PILOTAGE EST DANS LA BIBLIOTHÈQUE...

TOUTES LES INDICATIONS NÉCESSAIRES AU PILOTAGE SONT-ELLES DANS LA BIBLIOTHÈQUE?

MAIS DANS QUELLE HISTOIRE ME SUIS-JE EMBARQUÉ? DANS QUELLE FAMILLE VAIS-JE RENTRER? ON DOIT RETOURNER SUR TERRE ET SE MARIER DANS TROIS HEURES ET TOI, TU ES ENCORE DANS TES ÉNIGMES GALACTIQUES...

NE T'ÉNERVE PAS. VOICI TROIS INSCRIPTIONS, DONT DEUX SEULEMENT SONT VRAIES.

1 L'ASTRONEF PARTIRA DANS DEUX ANS ET DES INSCRIPTIONS LUMINEUSES VOUS INDIQUERONT SUR LE TABLEAU DE BORD COMMENT FAIRE PARTIR L'ASTRONEF.

2 VOUS POURREZ CHOISIR LA DESTINATION DE L'ASTRONEF ET LES PROPULSEURS PHOTONIQUES METTRONT UN MOIS A CHAUFFER.

3 IL Y A SUFFISAMMENT DE CARBURANT POUR VOYAGER CENT MILLE ANS.

Y-A-T-IL ASSEZ DE CARBURANT POUR VOYAGER CENT MILLE ANS?

VOUS IMAGINEZ LES POSSIBILITÉS DE CET ENGIN? MAIS JE NE COMPRENDS PAS POURQUOI CEUX QUI NOUS GUIDENT ONT SEMÉ TOUTES CES EMBÛCHES SUR NOTRE CHEMIN.

NOUS LE SAURONS PEUT-ÊTRE UN JOUR?

NOUS NE LE SAURONS PEUT-ÊTRE JAMAIS. ET CEUX QUI NOUS GUIDENT SONT PEUT-ÊTRE MORTS DEPUIS LONGTEMPS? ET D'ABORD, VERS QUOI NOUS GUIDENT-ILS?

POURQUOI TOUTES CES QUESTIONS? DE TOUTE FAÇON NOUS N'ALLONS PAS ABANDONNER SI PRÈS DU BUT. REGARDEZ. VOICI TROIS INSCRIPTIONS, DONT UNE SEULE EST FAUSSE.

1 LES PROPULSEURS PHOTONIQUES NE METTENT PAS UN MOIS A CHAUFFER ET VOUS NE POURREZ PAS CHOISIR LA DESTINATION DE L'ASTRONEF.

2 LES PROPULSEURS PHOTONIQUES METTENT UN MOIS À CHAUFFER, ET LES INSCRIPTIONS LUMINEUSES VOUS INDIQUERONT SUR LE TABLEAU DE BORD COMMENT FAIRE PARTIR ET PILOTER L'ASTRONEF.

3 L'ASTRONEF PARTIRA DANS DEUX ANS ET DES INSCRIPTIONS LUMINEUSES VOUS INDIQUERONT SUR LE TABLEAU DE BORD COMMENT FAIRE PARTIR ET PILOTER L'ASTRONEF..

QUAND L'ASTRONEF PARTIRA-T-IL?





solutions pages 108 et 109

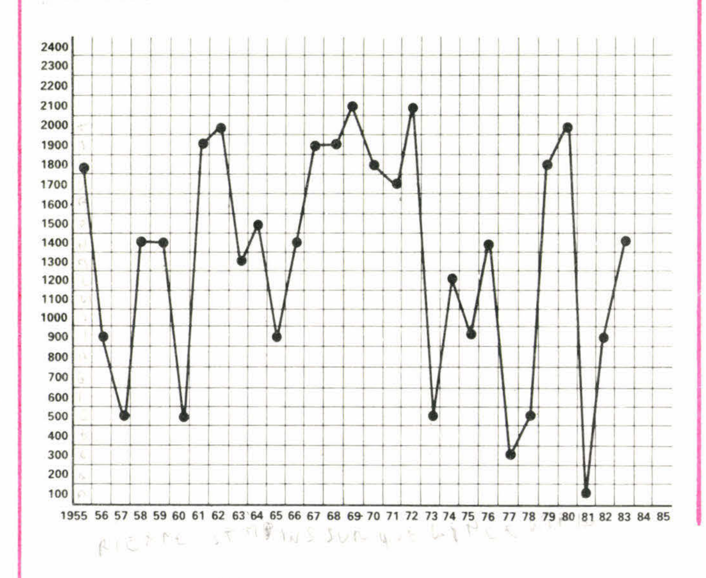
cryptographie

décryptest

Aujourd'hui pas de « leçon », mais une petite pause pour contrôler vos connaissances ... ou votre intuition. Des messages peuvent se cacher derrière des aspects bien anodins ; la preuve, ces sept problèmes que nous vous soumettons ici ... mais nous sommes certains qu'ils ne vous résisteront pas !

Problème n° 1

Pierre Dac eut été sans doute fort étonné de voir ainsi présentée l'une des profondes pensées dont il avait le secret. Mais nous sommes certains que vous n'éprouverez aucune difficulté à la reconstituer. C'est vraiment très facile.



Problème n° 3

Ici encore, nous espérons que vous n'aurez pas à faire appel à une voyante extra-lucide pour décrypter ce message chiffré à l'aide de l'alphabet du Zodiaque, qui connut une grande vogue dans la première moitié du moyen-âge. Pour vous aider encore, précisons que les deux derniers mots sont le prénom et le nom de l'auteur de la citation que constitue le texte.

Problème n° 2

Déjà un peu plus difficile. Mais vous n'avez tout de même pas besoin d'être un virtuose pour déchiffrer cette partition.



par Jean-Jacques Bloch

Problème n° 4

Ici encore, les mots sont séparés et le message se termine par la signature de son auteur. Vous devriez trouver rapidement le clair, sans même avoir à rechercher la clé et la méthode cohérente de construction de l'alphabet que vous découvrirez sans doute.. après coup !

Problème n° 5

Puisque vous êtes à présent bien entraîné, voici un peu plus délicat. Ici encore, vous n'aurez d'autre solution que de procéder par tâtonnements en recherchant les fréquences des répétitions. Mais, difficulté supplémentaire, les mots ne sont plus distincts. Voici le texte :

« Dans la facilité à perpétuité, dans son royaume à perpétuité, en paradis à perpétuité, ainsi qu'en toute éternité ;
Dans la gloire à perpétuité, mais dans son règne ;
Sempiternel, toujours dans la félicité, tant dans la lumière que dans la béatitude et toujours dans la gloire à perpétuité mais dans son règne ;
En une infinité encore à perpétuité, comme dans la gloire autant que dans les cieux, à tout jamais, oui ! à tout jamais à perpétuité ;
Dans son royaume et dans la félicité, irrévocablement, dans son royaume, et sans cesse qu'il soit à perpétuité dans la lumière et encore à perpétuité ».

Cette pseudo-lithanie est basée sur l'un des quatorze alphabets du système de chiffre d'un certain Trithème, abbé de son état.
Pour vous aider, sachez que le nom de Trithème est cité dans le clair du message qui se cache sous cette lithanie. Ajoutons que c'est en Germanie (à Spanheim), en 1499, que Jean Trithème publia en latin, le premier livre traitant de cryptographie ; il l'intitula *Polygraphia.*

Problème n° 6

Toujours la même difficulté : les mots n'apparaissent plus séparemment dans le texte chiffré. Nul doute pourtant, qu'après un certain nombre d'essais, toujours sur la méthode des fréquences, vous arriverez à rétablir le texte clair de cette citation extraite de *Lucien Leuwen* de Stendhal.
Vous saurez sans doute alors comment a été établi l'alphabet de chiffrement et quelle est sa clé. Attention, cet alphabet ne comporte que vingt-quatre lettres.

J I G P F	P J J F H	H F T F H
E I V E C	F B D U H	F Y V F J
I X C P G	I E P U T	M F N U J
P F J I K	H F T B F	M P J J V
H P U T F	E M F X I	H H P U T

Problème n° 7

Cette bucolique volée d'oiseaux veut vous transmettre un message. A vous de trouver lequel. Allons, ce n'est pas si difficile !



solutions pages 109 et 110 ●

les grands classiques

testez
votre force

aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au backgammon
au go

échecs

JOUEZ COMME... TIGRAN PETROSSIAN





En haut, le Tigre lors d'une simultanée à l'ex-maison des échecs à Paris en décembre 68. Ci-contre, en 69, pendants le tournoi de palma de Majorca, où il termina second.

(photos R. Lecomte).

Tigran Vartanovitch Petrossian est né le 17 juin 1929. Il obtint le titre de Grand-Maître International à l'âge de vingt-trois ans et s'installa dès lors dans le groupe des dix meilleurs joueurs mondiaux. Son ascension marqua alors un temps d'arrêt, et il ne parvint que dix ans plus tard, en 1962, à se hisser à la place de challenger de Botvinnik. Son jeu peu spectaculaire, extrêmement solide, mais n'aboutissant souvent qu'au partage du point, ne lui valait pas la faveur des pronostiqueurs. Et pourtant l'Arménien l'emporta par 12,5 à 9,5, devenant ainsi le neuvième champion du monde d'échecs.

Son style est le mieux défini par les surnoms dont on l'a affublé.

Tout d'abord « Le Tigre » non tant à cause de son prénom, mais à cause d'attaques soudaines (coups de griffes meurtriers) d'autant plus surprenantes que précédées souvent d'une stratégie lente, voire « somnolente ».

On le surnomme également « Le Python », par la manière qu'il a d'étouffer lentement l'adversaire. Là où beaucoup de joueurs dans une position supérieure chercheraient le coup décisif, Petrossian n'est pas pressé et semble prendre plaisir à prolonger l'agonie des pièces adverses.

Enfin, les Anglais l'appellent « Iron Petrossian » pour illustrer sa force da caractère, sa volonté « de fer ». Petrossian règna six ans : de 1963 à 1969, laissant la couronne mondiale à Boris Spassky. Toujours au « top niveau », il semble toutefois avoir aujourd'hui renoncé à reconquérir le titre suprême.

par Nicolas Giffard

...Et le Tigre effectue la mise à mort.

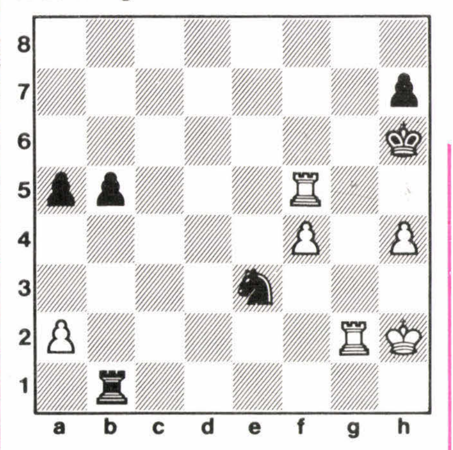


Diagramme 1 : *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

Simple... mais les noirs n'y avaient pas pensé !

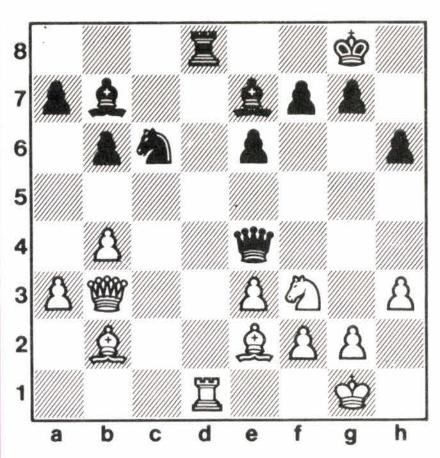


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent du matériel.*

Après le coup des blancs, la position adverse doit s'écrouler comme un château de cartes.

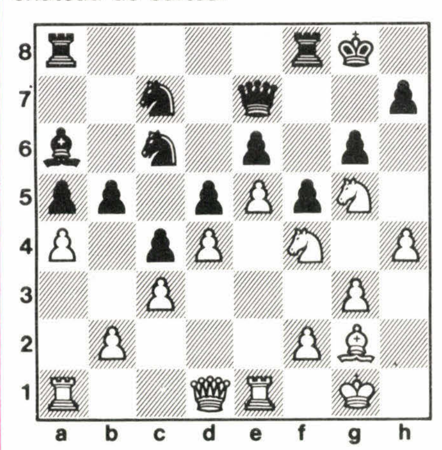


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment concrétiser l'attaque blanche ?

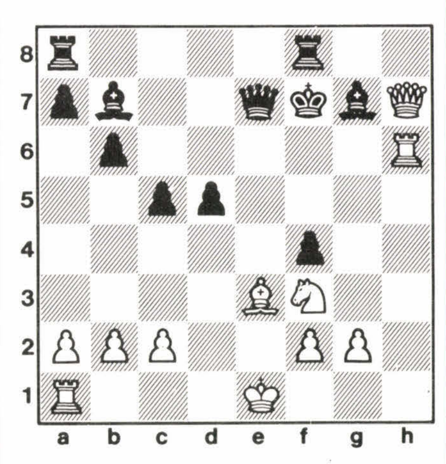


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Trouvez le « finish » le plus rapide !

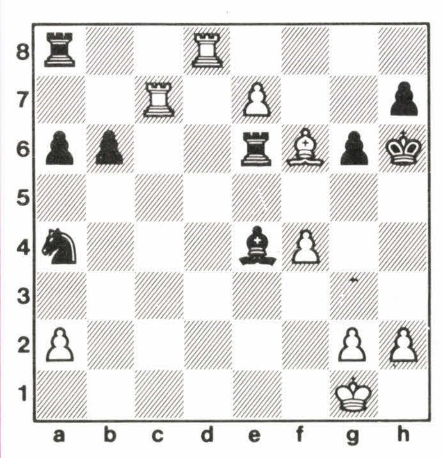


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Mikhaïl Tal en personne vient de commettre une horrible bévue en jouant Ta2. Pourquoi ?

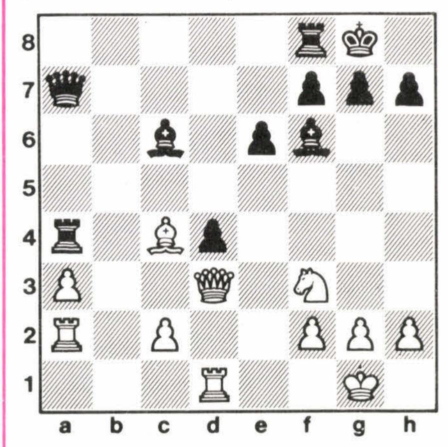


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Quel est le petit coup assassin joué par les blancs ?

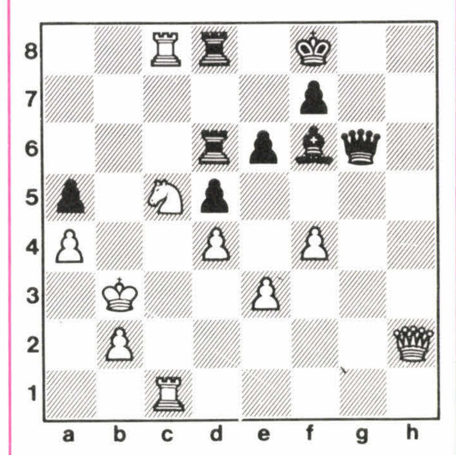


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 110



échecs

par Nicolas Giffard

Un coup et les noirs abandonnent. Lequel ?

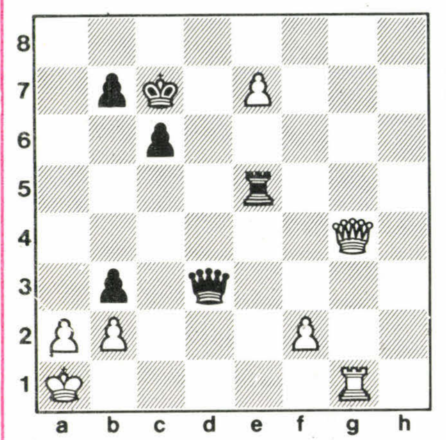


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs ont ici à leur disposition une combinaison superbe autant qu'efficace. Quelle est-elle ?

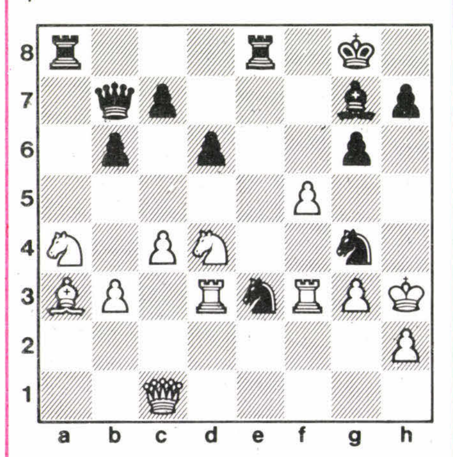


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

solutions page 110

A quoi l'échec à la découverte peut-il bien servir ?

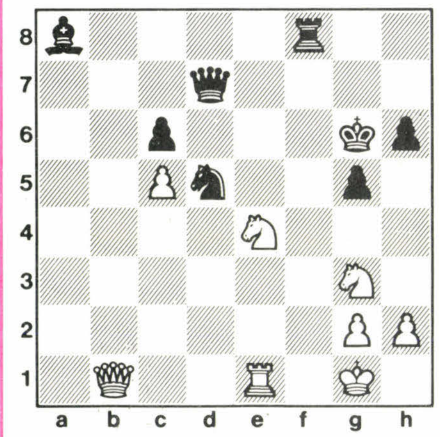


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Superbe, superbe !

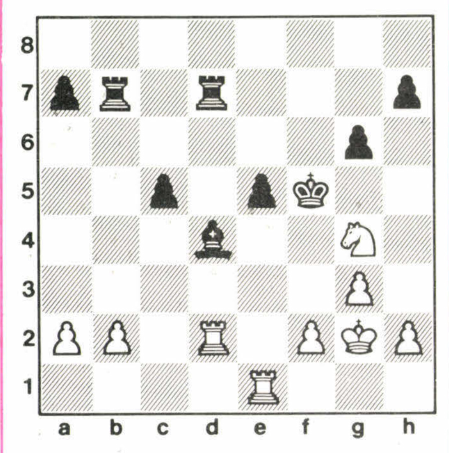


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment profiter de l'infiltration de la Tour en septième rangée ?

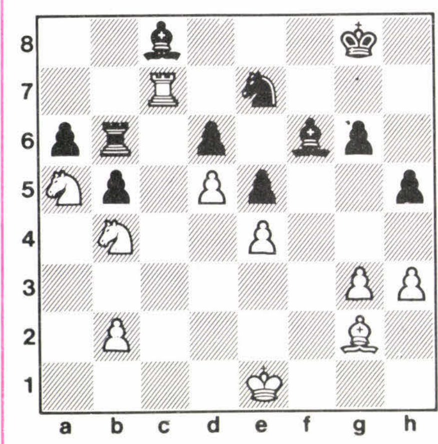


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le cavalier blanc, attaqué par le pion, n'a pas de case de fuite. Petrossian se serait-il trompé ? Démontrez que non !

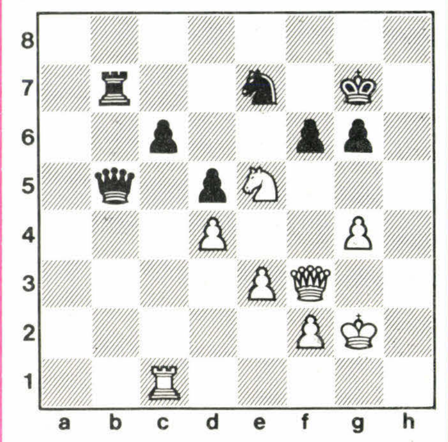


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Une des plus célèbres combinaisons du « Tigre ».

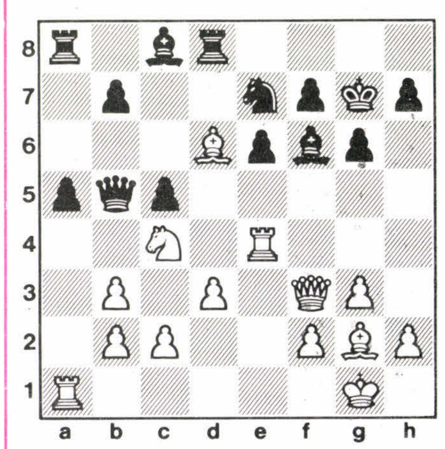


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

LE CHIEN (*)

Une fois terminées les enchères, le Donneur donne les cartes du Chien, faces cachées, au Preneur qui, à ce moment-là, les retourne (s'il a tenté une Prise ou une Garde) pour que chacun en prenne connaissance. S'il a tenté une Garde Sans ou une Garde Contre, il les range, toujours faces cachées.

L'ÉCART (*)

Le Preneur d'une Prise ou d'une Garde dispose des six cartes du Chien qu'il mêle à son jeu. Puis il « écarte » six cartes, parmi les 24 qu'il détient alors. Ces six cartes de l'écart restent secrètes durant le déroulement du coup et seront comptabilisées au preneur en fin de partie. On ne peut écarter ni rois ni oudlers ; on n'écarte des atouts que si cela s'avère indispensable et en les montrant alors à la Défense. Une fois l'écart formé, le preneur déclare « Jeu » et l'écart ne peut plus alors être modifié ni consulté.

LE RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la Fédération française de Tarot sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J & S* sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : FFT, 4 cours de Verdun 69002 Lyon.

(*) extrait du règlement officiel

Problème N° 1 :

Ouest Donneur

Vous relevez en Sud la main suivante :

A. 14 13 4 3 E
♠ R 10 8 2
♥ 7 6
♦ V 10 2
♣ D 5 4 A

Vous passez, ainsi que Est, et Nord tente une Garde et relève au Chien :

A. —
♠ 5
♥ D C V 10
♦ 3
♣ —

Quelle est votre entame ? *(5 points).*

Problème N° 2 :

Munissez-vous d'un càche pour traiter les questions indépendamment.

Nord Donneur. Ouest passe.

Vous relevez en Sud la main suivante :

A 18 17 16 15 14 13 9 8 7
♠ D C 10 8 7 6 5 4
♥ R
♦ —
♣ —

1. Quelle est votre enchère ? *(3 points)*

2. Vous relevez au Chien (aussi original que votre main !) :

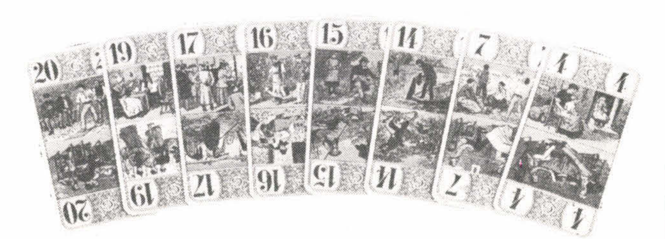
A. 21 20 19
♠ R 9 A
♥ —
♦ —
♣ —

Après écart votre main devient :

A. 21 20 19 18 17 16 15 14 13 9 8 7
♠ R D C 10 9
♥ R
♦ —
♣ —

Vous demandez le chelem (ce qui vous permet d'avoir l'entame, selon le Règlement officiel de la FFT), bien que celui-ci ne soit pas absolument sur table.

Au fait, pour que votre chelem soit assuré à 100 %, quelle carte auriez-vous aimer ajouter à votre main, et à la place de quelle autre carte ? *(6 points)*



Problème N° 3 : fin de coup à quatre cartes.

Vous êtes en Sud avec :

A. 20 10
♦ 10 9

Ouest, Preneur, joue le 10 de ♣.

Les cartes fournies par Est et Nord sont sans valeur (ces deux joueurs ne détiennent que des ♠ et des ♥).

Vous coupez du 10 d'atout.

Quelle carte rejouez-vous pour qu'Ouest ne mène pas le Petit au Bout, suivant que ce dernier détenait (avant de jouer le 10 de ♣) :

1. Main d'Ouest :
A. 14 1
♣ 10 9

2. Main d'Ouest :
A. 14 1 E
♣ 10

(5 points)

solutions pages 110 à 113

Scrabble®

LE NOUVEAU PLI DU P.L.I.

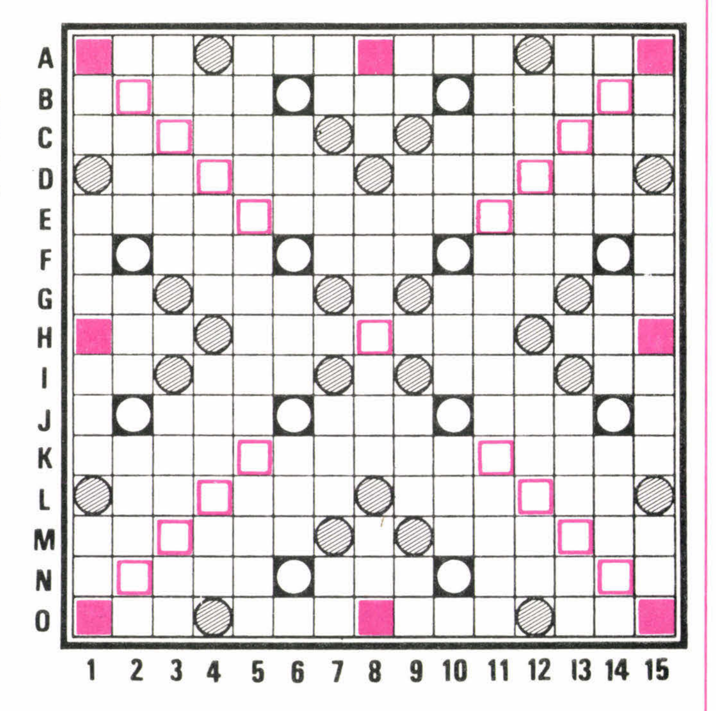
Voici, comme tous les ans, le moment venu de vous présenter la liste des nouveaux mots admis par l'édition 1983 du *Petit Larousse Illustré* ; nous nous bornerons, par souci de simplification, à lister les mots les plus utiles (de longueur inférieure à 9 lettres et absents de l'additif de la F.I.S.F.).

AQUACOLE (de l'aquaculture)
ARAMIDE (fibre résistante)
BRUNCH
CALDOCHE (néo-calédonien)
CARBUROL (carburant)
CAURI (mollusque)
CLASH
CLONAGE (génétique)
CLONER, v.t.
COPAIER (copayer)
COUDIERE (protection)
DÉGRIFFÉ, e
DOJO (sport)
DRAGSTER (auto ou moto)
ENARCHIE
ENDOGÉ, e (zool.)
EXTRUDER, v.t. (tech.)

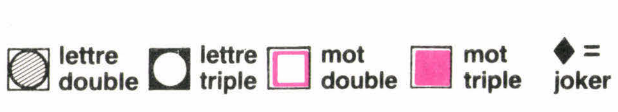


CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.



N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1982.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris.



par Benjamin Hannuna

FRIQUÉ, e
FRISBEE (jeu)
GALIDIE (mammifère)
GALUCHAT (peau de raie)
GAY
GOÛTEUX, euse (qui a du goût)
IKEBANA (1) (art floral japonais)
IOULER, v.i. (iodler)
IPPON (point au judo)
JUDÉITE
KIPPA (judaïsme : calotte)
LADITE
LEDIT
LESDITS (es)
LISAGE
LOGO (logotype)
LOGOTYPE (typo.)
MUDÉJARE (art espagnol)
MUST
PIRATAGE
PLASMIDE (biologie)
PORTAL, e (de la veine porte)
RACKETTER, v.t.
RÉSONANT, e
SALSA (musique)
SANTIAG (bottes)
SKA (musique)
SKINHEAD
SURTITRE
TIMING (chronologie)
WARGAME (eh oui !!)

(1) une malheureuse coquille a fait écrire à *Larousse* « IKABANA ». Cette erreur sera rectifiée dans les éditions suivantes. En attendant, seule la forme IKEBANA est admise au Scrabble.

En outre, les verbes BECTER, DECALOTTER, MAZOUTER, MENUISER et ROSIR deviennent transitifs, et YUAN devient variable. Une dernière information qui, bien que peu utile au Scrabble, fera sûrement plaisir aux lecteurs de *Jeux & Stratégie* : l'entrée dans le *Petit Larousse* du mot BACKGAMMON...

ENTRAINEZ-VOUS ...

Cette partie a été jouée lors du tournoi du club P.L.M. de Paris, le 21 septembre dernier.
Pour jouer cette partie, servez-vous d'un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition). La ligne suivante vous donnera le maximum du coup précédent (mot et nombre de points) et le nouveau tirage à chercher. Prêt ... ?

tirages	mots trouvés	points	positions
EENHTIR			
N + IUCFET	HERITE	26	H4
U + NLEEID	INFECTE	48	5E
N + GAUEYT	DILUEE	31	L1
TGAU + ABS	DYNE (1)	42	1L
IMROULS	**BAGUATES**	64	9B
BODEEUN	**SOLARIUM**	70	6C
U + PNRQVA	BONDEE	26	B1
NPR + OCME	VAQUA	31	F8
M + PZONUE	PUCERON	44	11E
PM + ILEEV	NOUEZ	42	10J
EMP + JXFI	EVEIL	36	H11
MPFI + IOS	JEUX	56	12A
POI + AMS ♦	FIMES	28	13E
USTAGR ♦	**TAMPI(C)OS** (2)	85	8H
KAAWTHS	**LUSTRAG(E)**	77	15H
HTSA + DAE	KAWA	44	N12
AAHT + ENL	DESHERITE	39	H1
ELN + LRIA	HATAI	37	14D
LRIN + ERT	JALE (3)	33	A12
ILNRR + O	TEK	27	12K
	LOIR	17	6E
	TOTAL	903	

1er : P. Levart avec 902 points.
(1) DYNE : unité de mesure de force.
(2) TAMPICO : crin végétal.
(3) JALE : baquet.

Les mots en gras sont des scrabbles. Les lettres placées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LES « ANAGAMMES »

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Essayez de trouver les deux « anagammes » suivantes :
- BLOUSES scrabble sur les lettres de LOGEAS ;
- DIOPTRE scrabble sur les lettres de ENOUAIS.

BLOUSES + L =	DIOPTRE + E =
BLOUSES + O =	DIOPTRE + N =
BLOUSES + G =	DIOPTRE + O =
BLOUSES + E =	DIOPTRE + U =
BLOUSES + A = (**)	DIOPTRE + A = (***)
BLOUSES + S =	DIOPTRE + I = (**)
	DIOPTRE + S = (*****)

Quand la solution n'est pas unique, les astérisques indiquent le nombre de possibilités différentes.

solutions page 113



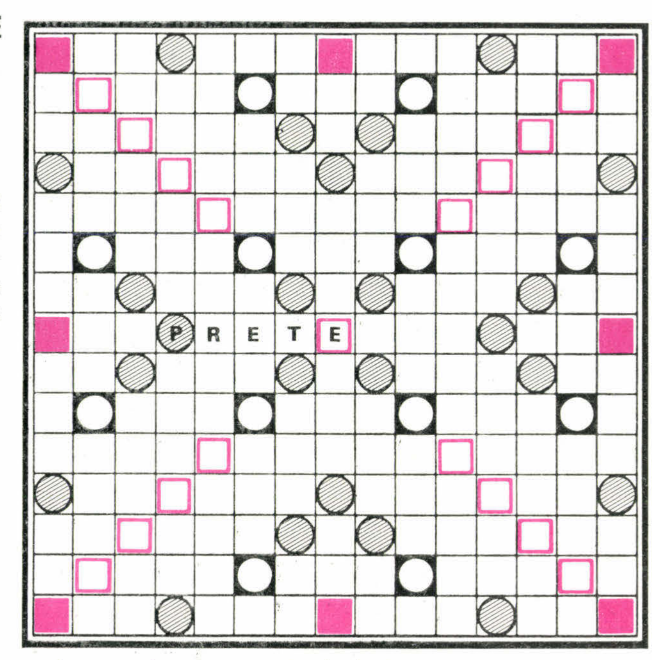
Scrabble®

par Benjamin Hannuna

LE DEUXIEME COUP

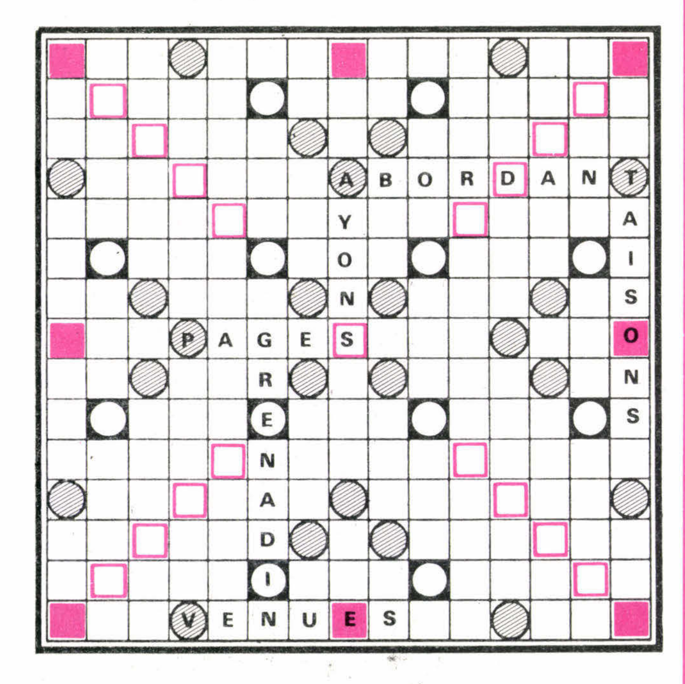
Au 1er coup, on a placé PRETE en H4. Que jouez-vous au 2e coup avec les tirages suivants ?

1. A A C E H S V
2. E E I N S T U
3. A H I I P R U
4. A A B L N O ♦
5. D E E G I R U
6. K O P R R U Y
7. A A D E P S U
8. C H H I L U V
9. I I N O S T ♦
10. E G I L P S U



LES « BENJAMINS »

« Faire un Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà posé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ». Sur la grille ci-dessous, vous pouvez trouver 27 « Benjamins ». Cherchez-les ...



solutions page 113

bridge

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 113) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1 :

cote : 1 point

S	O	N	E
1SA	—	3SA	X
—	—	—	

♠ 7 5 2
♥ 6 4
♦ R V 10 5 4
♣ 9 5 4

Qu'entamez-vous contre 3 SA contrés ?

Problème n° 2 :

cote : 2 points

S	N
1♦	1♥
4SA	5♦
7♥	?

♠ V 7 4
♥ D 5 6 2
♦ D 8
♣ A 7 6 4

Que faites-vous à la place de Nord en tournoi par paires ?

Problème n° 3 :

cote : 2 points

♠ 5 2
♥ A D 6
♦ A D 8 6
♣ A 4 3 2

♠ A R 8
♥ 5 4
♦ V 4 2
♣ R V 10 9 7

Sud joue 3 SA sur l'entame du Valet de ♥

par Freddy Salama

Problème n° 4 :

cote : 2 points

♠ A V 2
♥ A D 5 4
♦ R 8 6
♣ A R 7

♠ R 10 4
♥ R V 10 9 8
♦ A 7 5
♣ 4 3

Sud joue 6♥ sur l'entame de la Dame de ♦.

Problème n° 5 :

cote : 3 points

♠ A 6 3
♥ R 5 2
♦ 7 6 4 3
♣ D 10 2

♠ R 5 2
♥ A D 6 3
♦ 10
♣ A R V 9 3

Sud jour 5 ♣ sur l'entame du Valet de ♠.

Problème n° 6 :

cote : 5 points

N	E	S	O
1♦	—	1♥	2♠
2SA	—	3♣	—
3♦	—	4♥	—
4♠	—	6♥	—

♠ A R
♥ 4 3
♦ D V 6 4 3 2
♣ A R 6

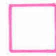
♠ 9 6 3
♥ A R D V 10 9
♦ 8
♣ D 10 3

Sud joue 6 ♥. Ouest entame l'As de ♦, puis contre-attaque la D de ♠.

Problème n° 7 :

cote : 5 points

♠ V 10 5
♥ A 6 4
♦ 8 5
♣ A R D 10 8



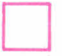
♠ 8 3
♥ R D 7 3 2
♦ A D 3
♣ 9 4 3

Sud joue 4♥ après une ouverture d'Ouest à un ♠. Ouest entame sa tierce majeure.

Problème n° 8 :

cote : 5 points

♠ R 10 8 6 3
♥ A 4
♦ A 10 5 3
♣ R 7



♠ A D 9 7 5
♥ D 3
♦ R 9 4
♣ A 3 2

Sud joue 6 ♠ après une intervention à 2 ♥ d'Ouest.
Entame : V de ♣

Problème n° 9 :

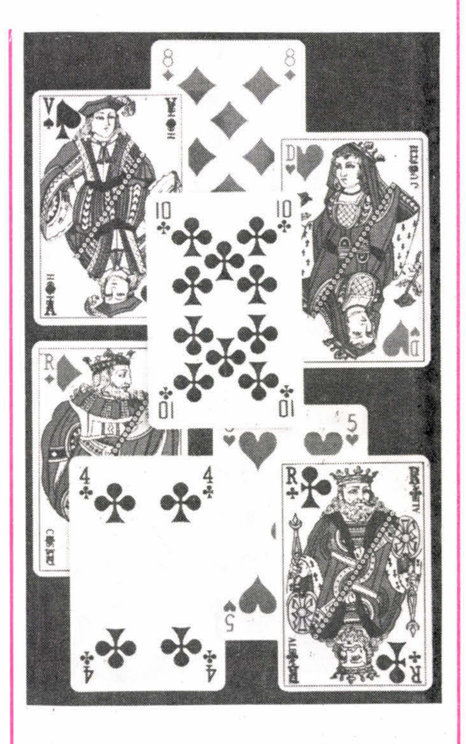
cote : 7 points

♠ A R 8 6 3
♥ R 4
♦ V 2
♣ D 10 6 3



♠ 4
♥ A 10 8 6 5
♦ A R D 10 9 8
♣ 8

Sud joue 6 ♦. Ouest entame l'As de ♣ et contre-attaque atout.



Problème n° 10 :

cote : 5 points

♠ V 9 4 3
♥ A 7 5 2
♦ 8 3
♣ D 7 3

Ouest	Est
♠ D 10 7	♠ 8
♥ D V 10 9 6	♥ R 8 3
♦ V 9	♦ D 10 7 5 4
♣ R V 4	♣ A 10 9 6

♠ A R 6 5 2
♥ 4
♦ A R 6 2
♣ 8 5 2

Sud joue 4 ♠ sur l'entame de la dame de ♥.

solutions pages 113 à 116

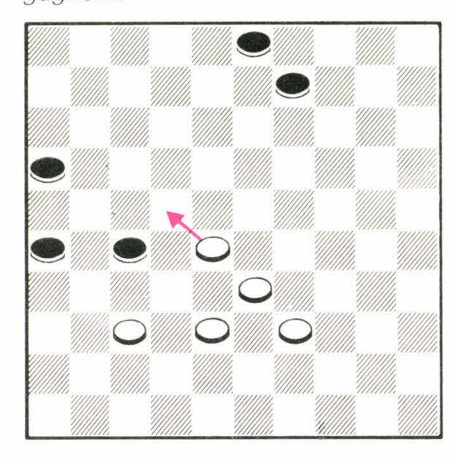
dames



LE COUP DE L'EXPRESS (ou coup Weiss)

Ce thème se rencontre fréquemment dans la pratique, que se soit en compétition ou en partie amicale. Dans l'exemple qui suit, le lecteur remarquera avec intérêt le rôle, ô combien, négatif des pions de bande noirs 16 et 26. Diagramme a : 28-22 ! (27 × 18), les blancs viennent de mettre en place un chaînon manquant de la rafle finale.

Diagramme a : *les blancs jouent et gagnent.*



LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

En sacrifiant deux pions, les blancs amènent le dernier chaînon manquant pour effectuer la rafle finale 37-31! (26 × 37) 38-32 (37 × 28) [voir diag. c].

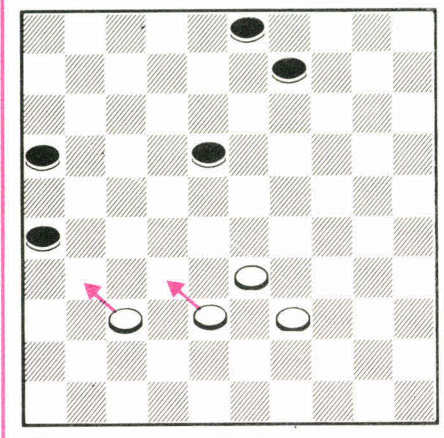


Diagramme b : *les blancs jouent et gagnent.*

Les blancs n'ont plus qu'à prendre en jouant : 33 × 4 avec une fin de partie gagnante.

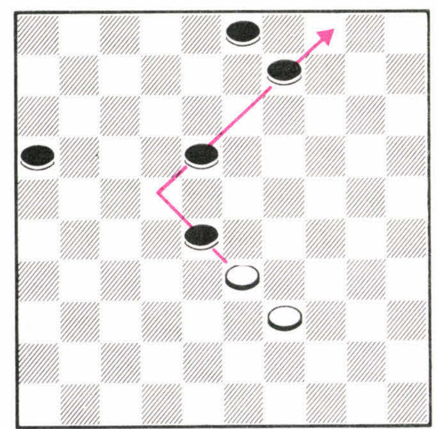
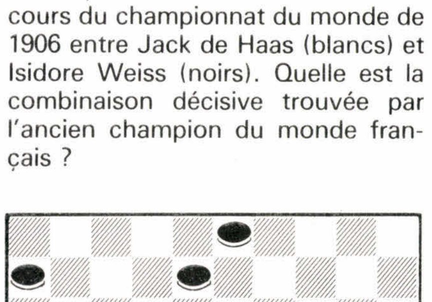


Diagramme c : *les blancs jouent et gagnent.*

Et maintenant, à vous de jouer !

par Luc Guinard



Cette position s'est rencontrée au cours du championnat du monde de 1906 entre Jack de Haas (blancs) et Isidore Weiss (noirs). Quelle est la combinaison décisive trouvée par l'ancien champion du monde français ?

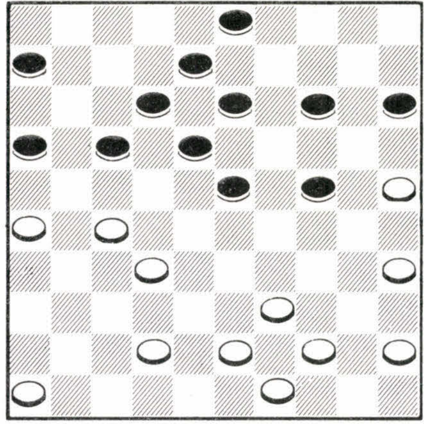


Diagramme 1 : *les noirs jouent et gagnent.*

Sans le pion blanc 28, la solution serait facile à trouver. Comment l'éliminer ?

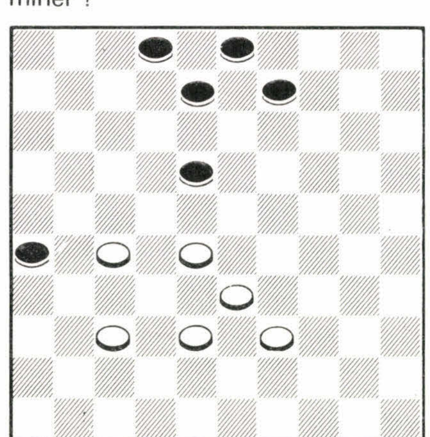


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment les blancs se sont-ils débarrassés du pion noir 13 ?

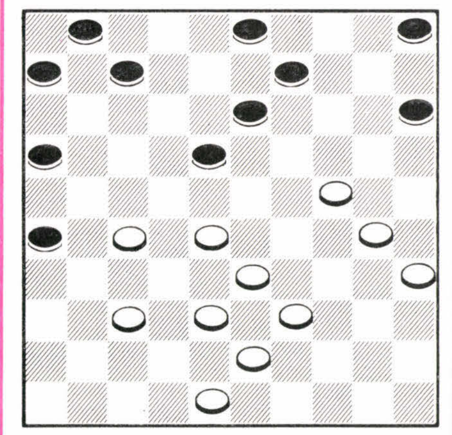


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les deux premiers coups des blancs sont surprenants. Quels sont-ils ?

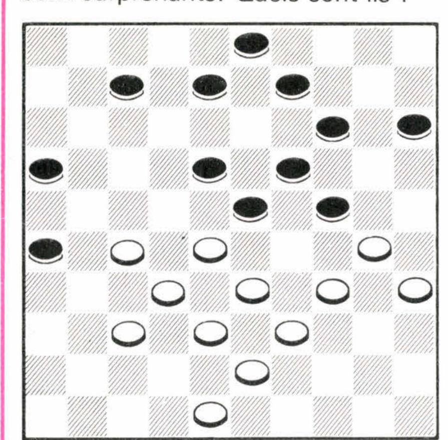


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Une surprise attend le lecteur. Les blancs dameront sur une case occupée au départ : la 3.

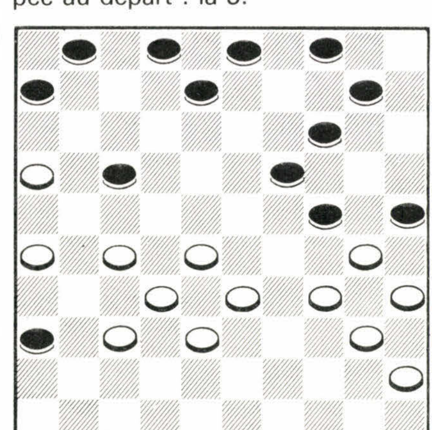


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs viennent d'attaquer par (21-26). C'est une faute. Pourquoi ?

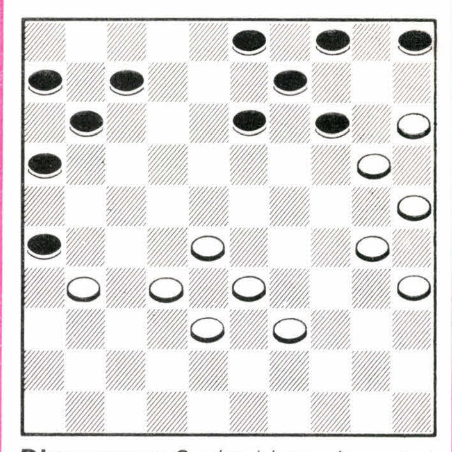


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

La colonne de pionnage constituée des pions blancs 43, 39 et 34 est importante. Quel est le rôle qui lui est dévolu ?

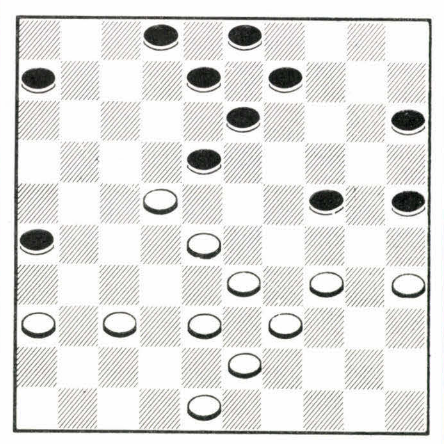


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

solutions page 116

backgammon

initiation



Le cube doubleur, ou videau

L'étude détaillée des ouvertures et des réponses vous a normalement donné des principes assez précis sur les considérations stratégiques et tactiques qui peuvent amener à préférer tel mouvement à tel autre. Il est maintenant possible d'aborder la partie la plus délicate du Backgammon, dans laquelle réside, à notre avis, l'attrait principal de ce jeu : le maniement du videau (ou cube doubleur). Nous nous limiterons ici à l'exposé des règles présidant à son maniement, ainsi qu'à l'étude de quelques situations simples ; de plus, certaines autres situations où le videau joue un rôle déterminant seront décrites au fil des chapitres suivants.

Une étude exhaustive dans ce domaine est hors de question : plusieurs volumes n'y suffiraient pas ; aucun théoricien ne s'y est risqué pour le moment, tant certains cas sont complexes. Il est d'ailleurs peu probable qu'aucun joueur au monde puisse prétendre dominer complètement cet aspect du Backgammon. Et même, sans aller jusque-là, il est déjà difficile d'acquérir un jugement correct dans les situations les plus courantes...

C'est d'autant plus ennuyeux que le maniement du videau est la véritable clé du succès au backgammon : imaginons qu'un joueur expert dans le maniement des pions, mais faible au videau, rencontre sur un nombre important de parties un joueur moyen au niveau du maniement des pions mais spécialiste du videau (à supposer que l'on puisse dénicher un tel oiseau rare...), le joueur moyen l'emporterait sans aucun doute...

Le mécanisme du double :

Nous avons déjà décrit précédemment la manière dont se présente le videau ; il s'agit d'un dé dont chaque face porte un nombre : 2, 4, 8, 16, 32 ou 64.

• **les doubles normaux** : au début de la partie, le videau est placé entre les deux joueurs, la face « 64 » tournée vers le haut ; cela ne signifie absolument pas que la partie démarre au tarif de 64 ; elle vaut en effet une unité seulement au départ. Le « 64 » visible indique uniquement que le cube n'est pas encore entré en jeu...

Quand, à un moment quelconque de la partie, l'un des deux adversaires pense avoir acquis un avantage positionnel substantiel, il peut proposer de doubler l'enjeu (mais cela avant de lancer ses dés). Il tourne alors le videau, face « 2 » visible, et le propose à son adversaire. Deux solutions sont alors possibles :

— l'adversaire refuse le double et abandonne la partie : il perd alors 1 point ;

— l'adversaire accepte le double : il prend alors le videau de son côté, face « 2 » visible. L'enjeu initial est alors doublé. Cela signifie que, s'il perd une partie simple, il perdra 2 points ; mais il perdra 4 points s'il perd une partie double (« gammon »), et 6 points s'il perd une partie triple (« backgammon »). En compensation, l'acceptation du double lui confère de manière exclusive le droit d'user lui-même du videau par la suite, en cas de retournement de situation ; il pourra alors éventuellement redoubler (en présentant le cube à son adversaire face «4 » visible). Si l'adversaire accepte le redouble, c'est alors lui qui aura à son tour la maîtrise du videau, et ainsi de suite...

• **les doubles automatiques** : c'est une convention assez répandue de décider au début de la partie, quand chacun des deux joueurs jette un dé pour savoir qui commencera, que si

par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

tous deux jettent le même chiffre, le videau est mis automatiquement à 2, ce qui constitue alors l'enjeu initial de la partie ; dans ce cas, le cube reste au milieu, à la disposition des deux joueurs.
On peut aussi convenir d'accepter plusieurs doubles automatiques successifs dans la même partie (dans le cas où les deux joueurs lancent le même chiffre plusieurs fois de suite). Nous vous conseillons cependant, si vous voulez jouer cette convention, de vous limiter à un seul double automatique, cela afin de ne pas être amené à risquer sur un seul coup de dés un avantage à la marque acquis en plusieurs heures...

• **les « beavers »** : quand un joueur est doublé, il peut, s'il trouve le double injustifié, redoubler immédiatement tout en gardant le contrôle du videau ; c'est ce qu'on appelle un « beaver ». Certains joueurs utilisent même une convention selon laquelle le joueur que l'adversaire prend « beaver » peut lui-même « re-redoubler » immédiatement (« racoon »).
Il va sans dire que des joueurs raisonnables (à plus forte raison s'ils sont débutants) doivent éviter de se lancer dans de telles pratiques...
Mentionnons encore une dernière convention, adoptée maintenant par la grande majorité des joueurs : une partie ne peut pas être double (« gammon ») si le videau n'a pas été proposé. Cette règle, fort judicieuse à notre avis, présente l'avantage d'éviter à un joueur de concéder deux points dans une partie où il n'a, dès les premiers jets, plus aucune chance. De plus, cet aménagement rend le jeu vivant dans la mesure où il contraint un joueur qui pense avoir une bonne chance de gagner un gammon à prendre des risques au niveau du cube.

problèmes

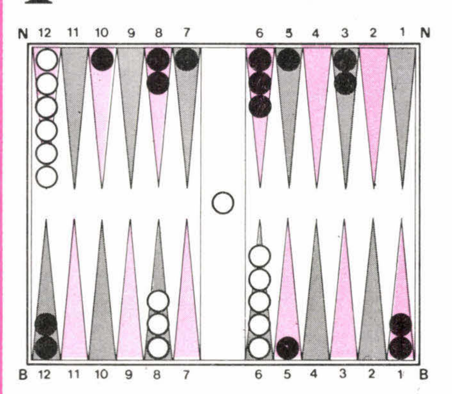


Diagramme 1 : *Noir double. Blanc a un pion sur la barre.*

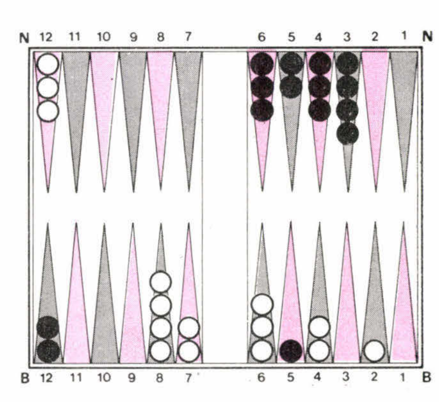


Diagramme 2 : *Blanc joue 6-3.*

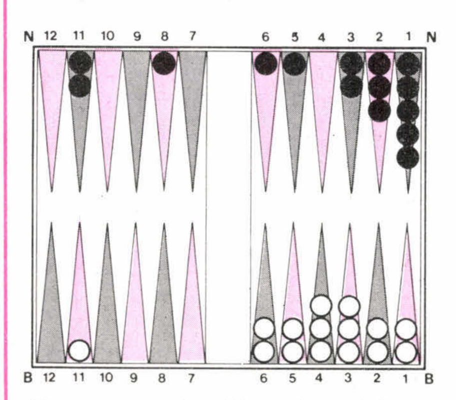


Diagramme 3 : *Blanc joue 1-1.*

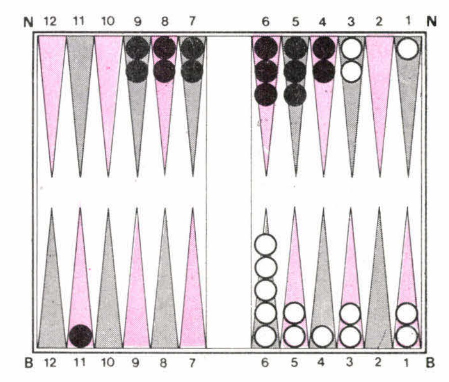


Diagramme 4 : *Blanc joue 5-2.*

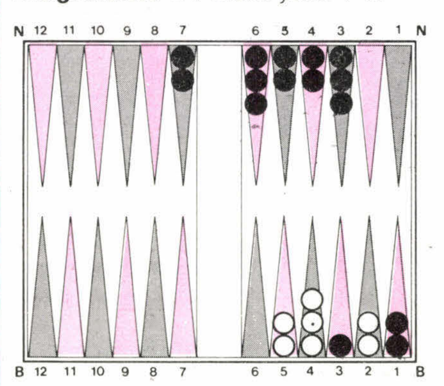


Diagramme 5 : *Blanc joue 3-2.*

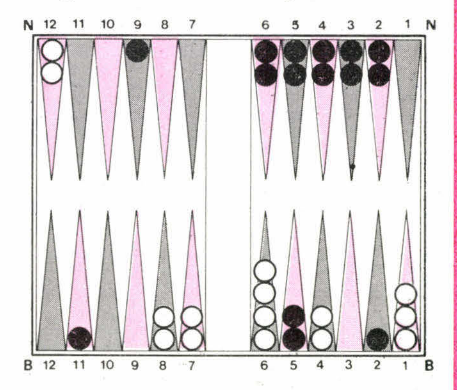
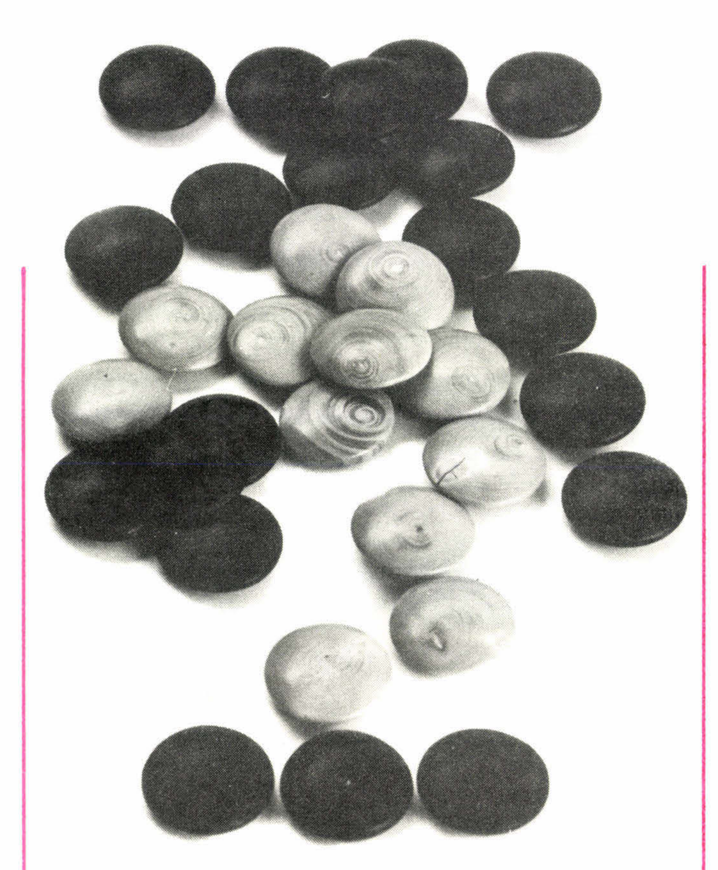


Diagramme 6 : *Blanc joue 5-3.*

solutions pages 116 et 117

go : initiation



LES MAUVAIS COUPS

Même avec neuf pierres de handicap une partie peut changer d'aspect rapidement et c'est avant tout dû aux mauvais coups du noir. Dans ce début de partie, 25 coups seulement sont joués, ce qui va permettre de les analyser un par un. (Diagramme A).

1 : l'attaque du *Hoshi* de coin la plus classique.
Plusieurs options pour noir : attaquer la pierre blanche en la privant de sa base de vie en **a**, **b**, ou **c** ; « égaliser » en occupant le bord supérieur ; en **d**, **e**, ou **f** ; fixer la position, en commençant par **g**, jouer pour le centre en 4.
Déjà huit coups possibles si noir répond directement ; il peut aussi jouer ailleurs mais sera confronté à une prise en tenaille, en **e** par exemple.
2 : le coup noir n'est pas un des huit cités ; c'est un coup louche ; il ne ferme ni le coin, ni le centre, ni le bord.
3 : blanc se dirige vers le centre, il n'a pas beaucoup d'ambition au début de la partie et pointe son nez dehors, attendant de voir la réaction noire.
4 : noir défend le bord supérieur apparemment, mais il se déplace lentement. Un coup d'attaque violent et cohérent avec le coup 2 serait **h**, menaçant de couper les pierres 1 et 3 de manière sanglante.
5 : blanc avance toujours vers le centre ; un autre coup possible serait **h** stabilisant tout de suite son groupe.

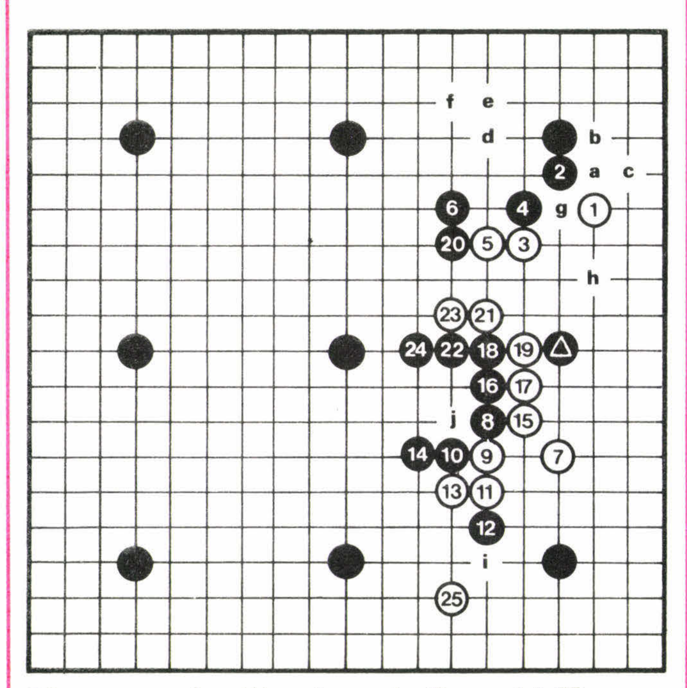


Diagramme A : *début de partie. Coups 1 à 25.*

6 : encore un coup de demi-mesure. Pour défendre le bord supérieur, un seul coup aurait dû suffire. Là, blanc est renforcé et le territoire du bord Nord est loin d'être sûr.
7 : blanc utilise sa seule position forte pour attaquer une pierre noire du bord et approcher le coin Sud-Est.
8 : encore un coup louche ; cela ne veut pas dire forcément mauvais ; c'est plutôt un coup dont le sens et l'utilisation future ne sont pas trop clairs ; jouer en 18 serait une suite simple et nette : noir sortirait sa pierre de bord en séparant les forces blanches carrément. Le coup 8 semble poursuivre le même objectif, un peu de biais.
9 : blanc renforce la pierre 7 et vise à affaiblir le coin noir. En général un coup de contact entraîne immédiatement une séquence plus ou moins longue jusqu'à la stabilisation de part et d'autre.
10 : noir bloque l'avancée blanche ; c'est un coup normal.
11 : blanc se défend en se renforçant.
12 : coup totalement mauvais, caractéristique du répertoire des débutants ; noir poursuit des chimères ; un coup intéressant serait, ou 22, toujours pour sortir et séparer, ou la défense du coin Sud-Est, en **i**.
13 : quand blanc joue 13, les pierres 8, 10, et 12 donnent l'impression de parasites accrochés aux pierres blanches. Après 13, blanc commence à se sentir à l'aise.
14 : ni bon ni mauvais ; c'est un peu un coup automatique en réaction au coup 13 ; le plus embêtant c'est que 14 fait de 15 un bon coup. Offrir un bon coup à son adversaire n'est pas recommandé ! 25, 22 ou la connexion franche en **j** seraient plus positifs. A noter que

par Pierre Aroutcheff

ce ne sont pas des coups difficiles : connecter ses pierres engagées dans un échange, sortir, protéger le bord ne sont pas des coups impliquant des calculs précis, ni une réflexion stratégique tordue.

15 : donc offert sur un plateau : le groupe blanc prend une forme agréable et la fragilité des constructions noires apparaît, mis à part les deux *Hoshi* déjà présents au début du jeu.

16 : une réponse du même type que 14 ; la pierre de *Hoshi* ▲ commence à être en danger ; il est peut-être temps encore de jouer 18.

17 : blanc ne se le fait pas dire deux fois.

18-19 : pour une raison indéterminée, noir ne s'intéresse qu'au centre ; le bord devient blanchâtre.

20 : c'est un coup qui se défend : bloquer l'avancée blanche vers le centre même si les dégâts au bord sont importants est une idée estimable.

21 : blanc prend son temps : il veut assurer au maximum le territoire sur le bord où il a déjà beaucoup investi et tester la réaction noire au centre.

22 : pouah ! Ce n'est pas la peine de jouer 20 pour ensuite reculer aussi piteusement 16-18-22 forment un angle vide, ce qui est une très mauvaise forme. 23 est le coup absolu. Noir ne voit pas ses faiblesses, c'est très classique, ni celles de son adversaire, ça ne compte pas pour lui, ou plutôt ça compte à contre-temps. Il valait mieux connecter en **j** une bonne fois plutôt que d'essayer en plusieurs coups de corriger imparfaitement l'absence de connexion.

23 : blanc en profite.

24 : la différence d'efficacité entre les formes noires et blanches tourne à la caricature. Les pierres noires sont recroquevillées sur elles-mêmes. C'est un défaut constant des débutants de jouer soit trop au centre soit trop au bord. Il n'y a aucune raison de laisser faire en si peu de temps tant de territoire au blanc. Ce « territoire » du bord Est n'est pas encore sûr, puisque les deux côtés sont ouverts. Mais il y a là plus qu'une promesse.

25 : blanc attaque le coin Sud-Est sans trop de crainte : 13-11-9-7 forment un mur solide et un arrière-plan idéal pour envahir le bord.

La partie est loin d'être finie, mais si on tient compte du fait que toute la moitié gauche du terrain n'a pas été touchée, la rapidité et l'étendue du désastre sont tout de même spectaculaires.

Une question épineuse : comment apprécier, critiquer les coups un par un ? La « preuve » que tel ou tel coup est mauvais est pratiquement impossible ; il faudrait jouer toute la partie et souvent c'est comme ça que se transforment les discussions d'après match. Mais il y a tout de même des bouts de méthode et l'une d'elles consiste à faire une analyse à l'envers.

Par exemple le coup 2 du noir : admettons qu'à la place de 2, noir ait joué 4 et que blanc ait répondu 3 ; l'objectif semble être la route du centre et un coup naturel est le blocage en 5. A la place, c'est comme si noir avait répondu 2. C'est d'ailleurs pour cette raison que blanc instinctivement joue en 5 : le point normalement convoité par les deux joueurs.

problèmes

Voici une série de problèmes basés sur les débuts de parties à handicap.

FACILES...

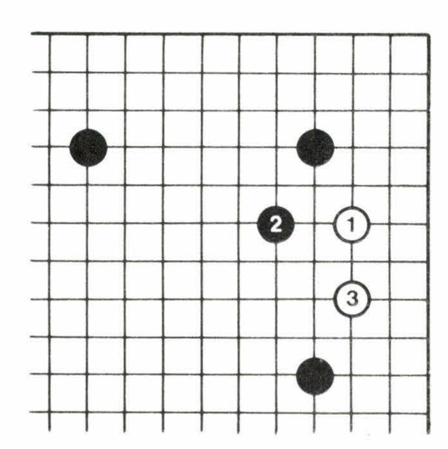


Diagramme 1 : *2 indique que noir joue pour le centre. Quel est le coup 4 ?*

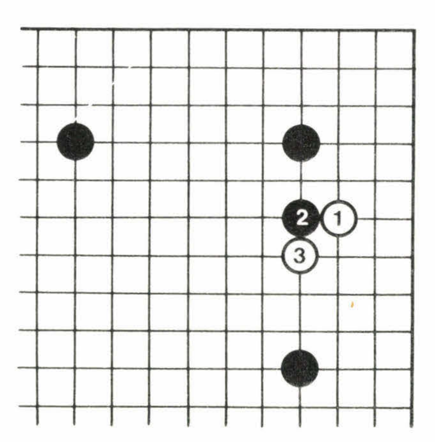


Diagramme 2 : *2 indique que noir cherche une stabilisation rapide. Indiquez deux suites possibles.*

go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

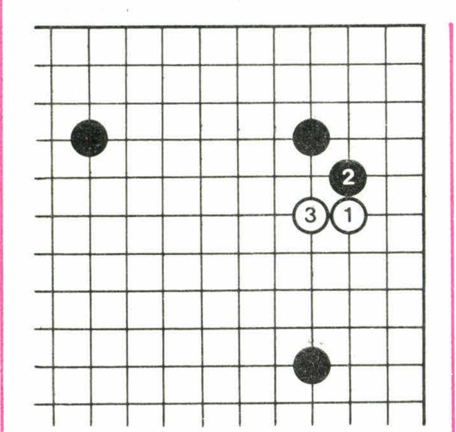


Diagramme 3 : *2 est une attaque immédiate de la pierre blanche. Comment poursuivre l'attaque ?*

MOYENS...

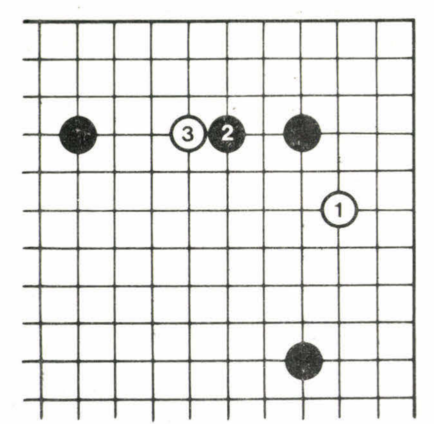


Diagramme 4 : *blanc vient de jouer au contact en 3. Séparez simplement les deux pierres blanches.*

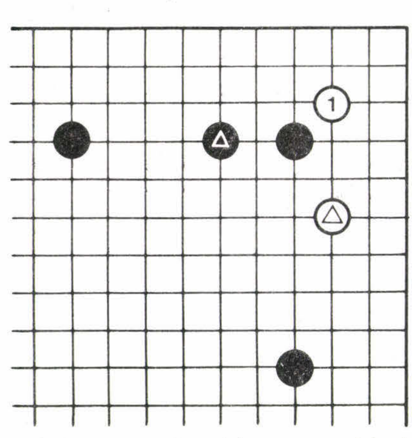


Diagramme 5 : *blanc envahit le coin. Donnez deux suites satisfaisantes.*

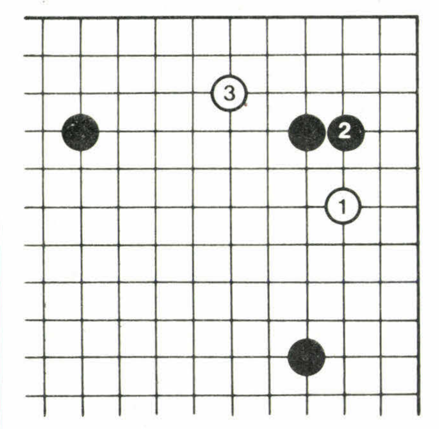


Diagramme 6 : *séparez les forces blanches simplement.*

... ET DIFFICILES

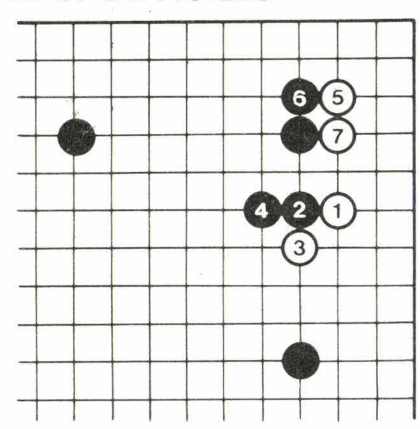


Diagramme 7 : *quel est le coup suivant du noir, et pourquoi ?*

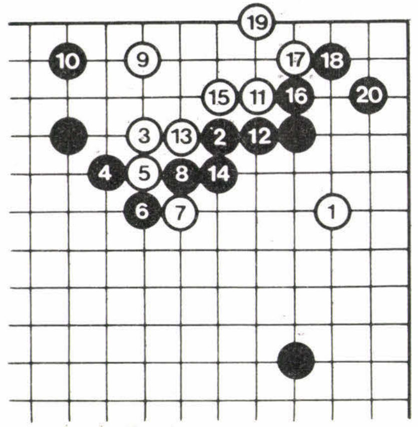


Diagramme 8 a : *cette séquence est un début de partie possible.*

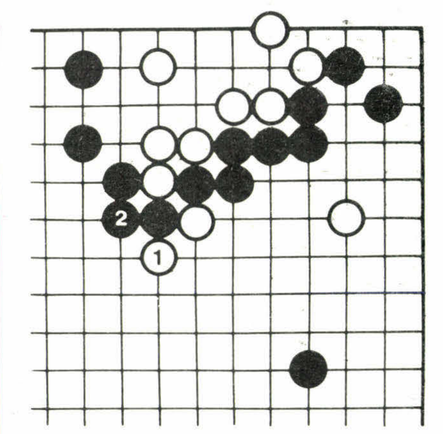


Diagramme 8 b : *l'échange 1 - 2 est dangereux pour blanc. Pourquoi ?*

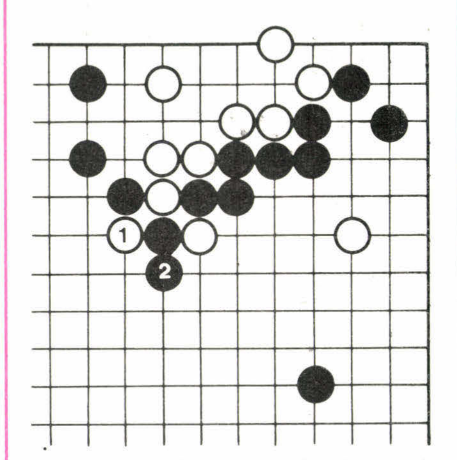
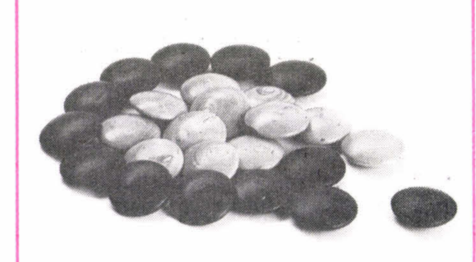


Diagramme 8 c : *après l'échange 1 - 2, le groupe blanc du bord nord est-il vivant ?*



solutions pages 117 et 118 ●

OFFRE SPÉCIAL NOËL

Votre ordinateur personnel 670F T.T.C.

Mini-ordinateur sinclair ZX 81

sans expérience, sans connaissances particulières vous apprendrez en quelques heures à exploiter ses ressources.

Si le Sinclair ZX 81 recrute ses plus fervents adeptes parmi les débutants comme parmi les professionnels chevronnés de l'informatique, c'est parce qu'il allie les performances respectables d'un vrai ordinateur à une étonnante facilité d'emploi.

670F un cadeau "magique"
pour vous-même ou pour vos enfants dont il peut transformer l'avenir.

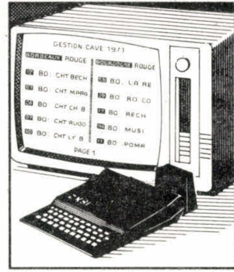
Idéal pour progresser rapidement

Le ZX 81 est simple à installer (une fiche sur secteur, une fiche dans votre téléviseur), il est simple à utiliser : un clavier de 40 touches, et l'écran de votre TV pour visualiser vos programmes ou vos jeux.

Le Sinclair ZX 81
est un véritable ordinateur polyvalent :
Etudes, gestion, loisirs.







Avec sa gamme de programmes Sinclair pré-enregistrés sur cassette, les jeux (échecs, simulation de vol, Othello), les études (mathématiques...), la gestion (stock, compte bancaire, bloc-note) sont aujourd'hui à la portée de tous.

OUI, un vrai ordinateur performant et polyvalent pour moins de 700 F.

Cette offre très avantageuse de Sinclair pour les étrennes 82 constitue une occasion unique de vous initier à l'informatique, puis de progresser aisément et de former vos enfants (ils vivront dans un monde où la "nullité informatique" sera un grand handicap).

Le Sinclair ZX 81 est un ordinateur familial dont les performances forcent l'admiration des professionnels. Plus de 45.000 Sinclair sont entrés dans les foyers français, 600.000 ont conquis l'Europe et l'Amérique. Chaque mois, 60.000 nouveaux venus, aussi novices et passionnés que vous, décident de s'initier à l'informatique avec un Sinclair ZX 81.

Comme à eux, il vous suffira de quelques heures pour apprendre à utiliser votre ordinateur.

Pourquoi quelques heures d'apprentissage seulement?

L'immense succès mondial du Sinclair ZX 81 tient au fait qu'il est à la fois ultra-simple (c'est-à-dire très facile d'emploi, au départ) et ultra-sophistiqué (c'est-à-dire transformable ultérieurement lorsque vous deviendrez un expert exigeant).

GRATUIT — ZX81 BASIC — COURS DE PROGRAMMATION

Vous apprendrez vite, avec le manuel gratuit d'utilisation, un langage informatique le BASIC, (langage le plus largement utilisé en micro-informatique). Ce manuel sera joint à l'envoi de votre ordinateur, sans aucun supplément.

Renvoyez le coupon ci-dessous pour recevoir votre ZX 81 sous 6 semaines environ. Vous serez libre, si vous n'êtes pas entièrement satisfait, de renvoyer votre ZX 81 dans les 15 jours et nous vous rembourserons alors intégralement.

• **Pour toutes informations : 359.72.50 +**

Magasin d'exposition-vente : 7 rue de Courcelles 75008 Paris - Métro : St-Philippe-du-Roule

OFFRE SPÉCIAL NOËL

Bon de commande

A retourner à Direco International 30, avenue de Messine - 75008 PARIS.

J.S. 13/11

Oui, je désire recevoir, sous 6 semaines, avec le manuel gratuit de programmation, par paquet poste recommandé, le Sinclair ZX 81 monté pour le prix de 670 F TTC seulement.

Je choisis de payer :

☐ par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Direco International, joint au présent bon de commande.

☐ directement au facteur, moyennant une taxe de contre-remboursement de 14 F.

Nom ______________________

Prénom ______________________

Rue ______________________ N° ______

Commune ______________________

Code postal |_|_|_|_|_| Signature

(pour les moins de 18 ans, signature de l'un des parents)

Au cas où je ne serais pas entièrement satisfait, je suis libre de vous retourner mon ZX 81 dans les 15 jours. Vous me rembourserez alors entièrement.

sinclair ZX 81

Solutions de... La cryptographie

Le message était codé à l'aide du tableau carré suivant :

	6	7	8	9	0
5	A	B	C	D	E
4	Q	R	S	T	F
3	P	Y	Z	U	G
2	O	X	W	V	H
1	N	M	L	K	IJ

La phrase de Jules Renard était :
« LA VÉRITÉ VAUT BIEN QU'ON PASSE QUELQUES ANNÉES SANS LA TROUVER. »

La difficulté de ce crypto résidait dans le fait que pour répartir le message en groupes de 7 chiffres, nous avions ajouté un 0 nul aux 52 groupes de 2 chiffres, ce qui, en supprimant la parité, masquait le codage par 2 chiffres. Il était par ailleurs difficile d'appliquer la loi des fréquences tant qu'on n'avait pas conscience que les groupes de deux chiffres ou leurs inverses chiffraient la même lettre.

C'est la raison pour laquelle, nous vous avions indiqué le dernier mot (TROUVER) qui, avec ses 2 R, pouvait permettre aux plus adroits d'entre vous de reconstituer le système, qui était identique à celui utilisé et révélé dans le problème n° 3 de *J & S* n° 16.

...des Rallyes en questions

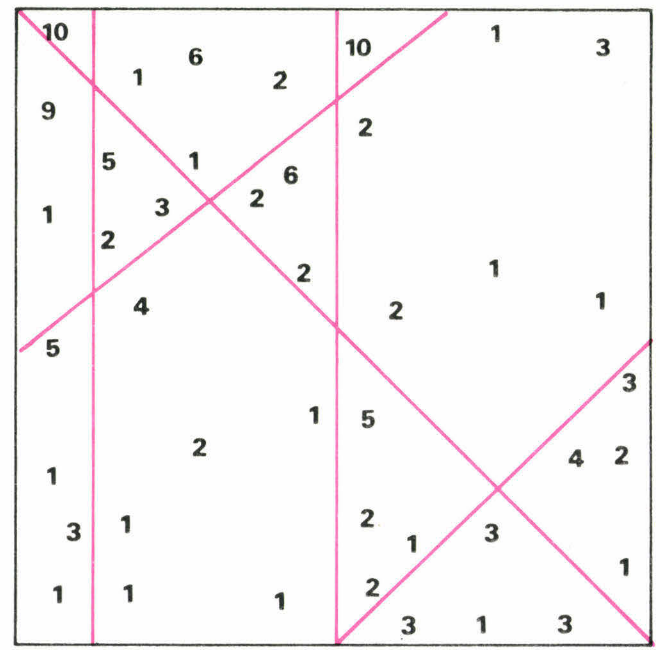
Dans le n° 15, nous avions proposé des questions-rallyes. Voici les solutions :

• enveloppe question n° 1.
Le facteur se remémore (rapidement !) toutes les multiplications de trois nombres donnant 36. En faisant la somme des différentes valeurs, on trouve deux fois le nombre 13 : 6 + 6 + 1 et 9 + 2 + 2. C'est la raison pour laquelle le facteur ne peut se décider en regardant le numéro de la maison d'en face, le 13. Les enfants pourraient avoir 6 ans, 6 ans et 2 ans ou 9,2 et 2. En revanche lorsqu'il apprend que l'aînée est blonde, il peut se décider. Non en raison de sa chevelure, mais parce qu'il existe *une* aînée. Les âges respectifs des enfants sont donc 9, 2 et 2 ans.

• enveloppe question n° 2.
Le tigre est en 1, le crocodile en 2, le boa en 3, l'éléphant en 4, l'hippopotame en 6 et le zèbre donc en 5.

• enveloppe-question n° 3.
Dans la surface ci-dessous, coupée par 5 segments, on peut construire 7 triangles.

Résultats du « Prix Rallye *J & S* », p. 13.

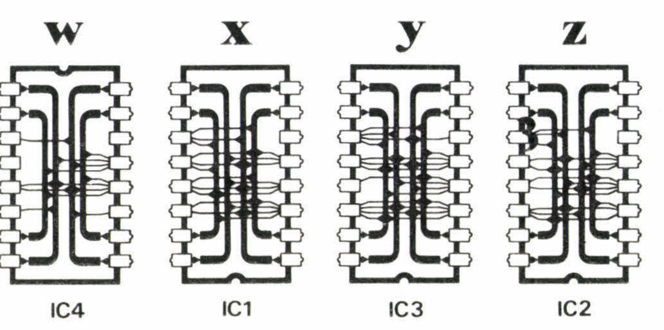


...de Circuit désintégré !

Le labyrinthe — montage de la calculatrice — de la page 58 est l'œuvre de Philippe Fassier.
A partir des quatre départs possibles, les résultats à afficher étaient :

A = 3800
B = 470.4
C = 1600
D = 1293

Seul le montage suivant des plaquettes permettait de lire ces quatre résultats :



Mat ou gain ?

A propos du diagramme 12 de *J & S* n° 16, quelques lecteurs nous demandent pourquoi après 1. T×b8+!, les noirs prennent cette Tour et ne jouent pas plutôt 1. ... Rd7.

Effectivement ce coup évite le mat, sans pour autant éviter aux noirs d'avoir une position perdue avec un Fou en moins.

Par exemple 2. T×b7+, Rd8 (le moins mauvais), 3. Te7!, T×e7 ; 4. F×e7+, R×e7 ; 5. b7... ou bien 3. ... T×g2+ ; 4. D×g2, Tg5 ; 5. D×g5, D×g5+ ; 6. Rh2, Dd2+ ; 7. Tf2, etc.

...de L'autre particulier

Ce « sympathique » casse-tête est de Louis Thépault. Malgré un certain nombre d'astuces et de remarques sur les caractères de divisibilité qui facilitaient un peu la tâche, il restait tout de même un vrai travail de titan... à moins de disposer d'un ordinateur comme celui de Philippe Droussant de Saint-Jean-du-Gard qui trouvait la solution en 1 minute 20 secondes ! Ce que notre correspondant ne nous précise pas, c'est le temps qu'il a mis à écrire le programme. Pour ceux qui ont abandonné avant d'obtenir le résultat cherché, le voici : 5 847 129 360.

Vous pouvez vérifier que chacun des chiffres divise le nombre formé par l'ensemble des chiffres situés à sa droite, par exemple 129 360 : 7 = 18 480, et également la somme de ces chiffres (1 + 2 + 9 + 3 + 6 + 0) : 7 = 3.

...de La page du matheux

1. Les deux décompositions qu'avait en tête Ramanujan sont :

$1729 = 10^3 + 9^3 = 1000 + 729$

$1729 = 12^3 + 1^3 = 1728 + 1$

2. 27 est le nombre inférieur à 30 demandant de répéter 111 fois la transformation de Collatz avant d'arriver à 1.

3. A quel nombre correspond la suite 111010100110111... ? Au nombre 2473.

Voici comment le découvrir. Imaginez d'abord quelle suite de parités vous obtiendriez si à partir de ce nombre vous opériez les transformations suivantes : diviser par deux le nombre s'il est pair, lui retirer 1 (au lieu d'ajouter 1) et le diviser par 2 s'il est impair.

Si n ; n_1 ; n_2 ... ; $n_k = 1$ sont les divers nombres par lesquels vous êtes passés en utilisant les transformations :

$n \rightarrow \frac{n}{2}$, $n \rightarrow \frac{n+1}{2}$, vous passerez maintenant par les nombres n ; $n_1 - 1$, $n_2 - 1$; $n_3 - 1$ ... ; $n_k - 1 = 0$ (étant donné que n est impair et que $\frac{n-1}{2} = \frac{n+1}{2} - 1 = n_1 - 1$ et qu'ensuite n_i pair, $n_i - 1$ impair donnent lieu à $\frac{n_i}{2}$ et $\frac{n_i - 1 - 1}{2} = \frac{n_i}{2} - 1$, ou bien n_i impair, $n_i - 1$ pair donnent lieu à $\frac{n_i + 1}{2}$ et $\frac{n_i - 1}{2} = \frac{n_i + 1}{2} - 1$. En particulier la suite des parités rencontrées sera exactement, à part pour le premier 1, le contraire de celle qu'on vous propose, soit 100101011001000...

Mais d'autre part, il ne faut pas très longtemps pour se rendre compte que cette suite de parités correspond à l'écriture de notre nombre dans le système binaire (lue de droite à gauche sans tenir compte des 0 finaux), soit 100110101001.

En effet, n est impair, son chiffre des unités est donc 1 ; pour connaître son chiffre des 2^1, il suffit de regarder la parité de $\frac{n-1}{2}$: le chiffre des 2^1 est donc 0 ; de même pour les chiffres des 2^2. Par contre $\frac{n-1}{8}$ est impair, son chiffre des 2^3 est donc 1. Etc.

D'où finalement $n = 1 \times 2^0 + 0 \times 2^1 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^3 + \ldots + 1 \times 2^{11} = 1 + 8 + 16 + 128 + 256 + 2048 = 2473$.

...de La logique et l'art

Avez-vous trouvé la règle de construction de la superbe composition du peintre Delahaye reproduite page 5 ? Notre « page du matheux » aurait dû vous mettre sur la voie. Il s'agissait en effet de la représentation graphique des 25 premiers nombres premiers. Chaque chiffre était représenté par une couleur différente. On trouvait ainsi en lisant de gauche à droite, puis de haut en bas : 2 (bistre), 3 (bleu), 5 (rouge), 7 (vert), 11 (deux moitiés identiques, orange représentant le 1), 13 (1 orange et 3 bleu)...

French civilization

Nous avions omis de le préciser dans notre présentation de l'excellent « Civilization », page 6 : il est à présent diffusé avec des règles en français (Jeux Actuels). Profitons-en pour féliciter les importateurs de l'important effort qu'ils fournissent actuellement pour traduire les règles des jeux anglo-saxons.

Quel champ de bataille !

La solution du casse-tête « le parc des champs de bataille » (p. 102) comportait deux facheuses coquilles :

- aux 5e et 6e lignes, il fallait lire :
soit $y = n^7 - n = (n^3 + 1) \times (n^3 - 1) \times n$
(ce dernier facteur avait disparu à l'impression).
- à la dernière ligne, il fallait lire tout p *premier* et non entier.

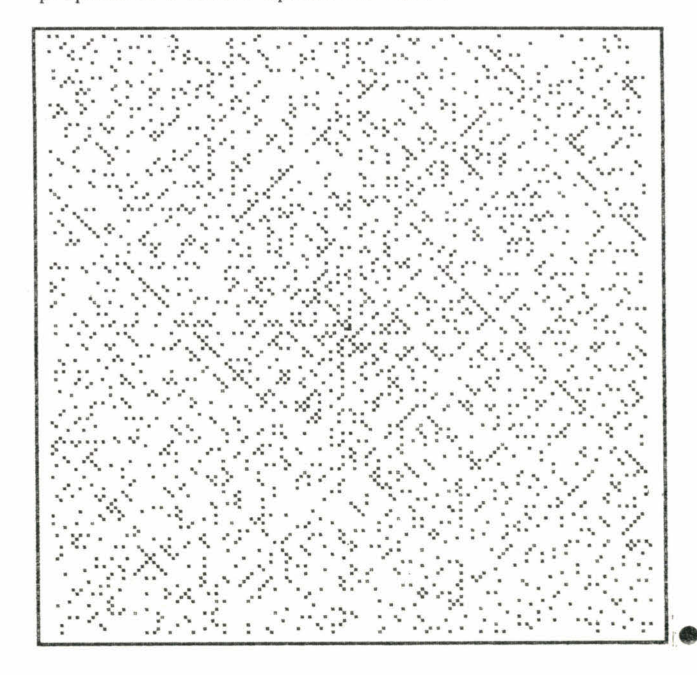
Le morpion solitaire

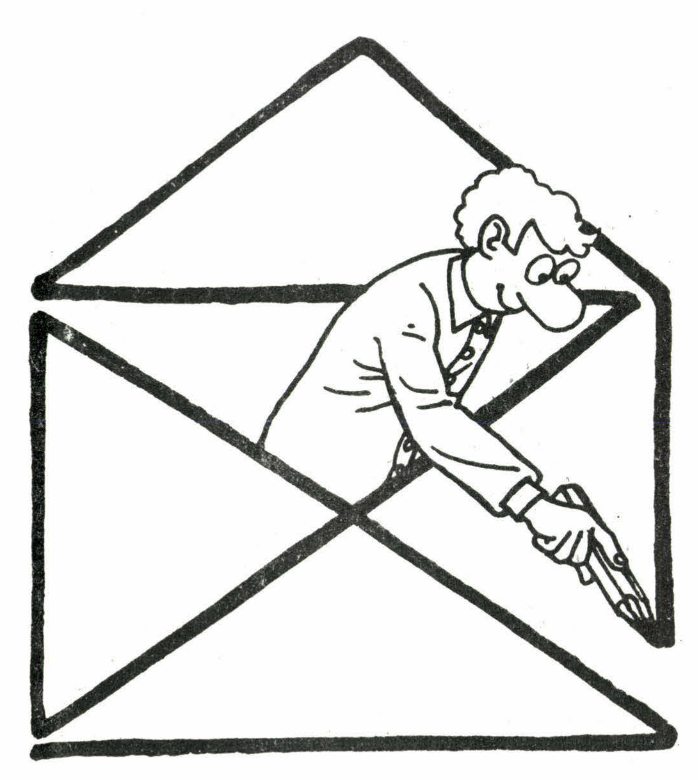
La passion pour le morpion solitaire (voir *J & S* n° 16) ne se dément pas au fil des semaines et les 170 croix présentées comme le record semblent avoir été dépassées... Semblent bien ! Là est tout le problème. Il est horriblement difficile, voire impossible de retrouver l'ordre dans lequel les alignements ont été tracés et donc de vérifier si la grille proposée est ou non valable. En effet, vers le 30e coup, et parfois même avant, la pose d'une nouvelle croix offre 2, 3 ou 4 possibilités d'alignement. Lequel choisir ? Le nombre de possibilités s'accroît à mesure que le jeu avance. Tôt ou tard c'est l'impasse !

Aussi, nous prions les passionnés de morpion solitaire, et notamment ceux qui dépassent les 160 croix, de nous envoyer, en même temps que leur grille, la décomposition des coups réalisés. Nous nous adressons en premier chef à Sylvain Laurent et ses 233 croix ! à Jacques Erb (179 croix) et à Bruno Moret. (176). Cette procédure permettra enfin de publier le hit-parade des morpionnistes, la grille record et quelques réflexions sur la finitude du morpion solitaire, qui semble désormais bien établie.

Ulam respiralé

Les ordinateurs ne se trompent jamais, c'est bien connu. Mais ça arrive aux programmeurs ! Ainsi, si notre petit programme de génération des nombres premiers était correct (ce n'était pas sorcier), celui de construction de la Spirale d'Ulam était fortement « buggé » comme nous l'ont fait remarquer plusieurs lecteurs. Nous les félicitons pour leur perspicacité et après nous être remis au travail nous pouvons à présent leur proposer la « vraie » Spirale : la voici !





vous nous l'avez bien dit !

Réponse à John Prados

John Prados, qui est loin d'être un wargamer débutant puisqu'il a créé plus d'une douzaine de wargames parmi lesquels figurent *Campaigns of Napoleon, Spies* et *Third Reich,* nous a écrit des Etats-Unis (Washington) à propos de la présentation des quatre mini-wargames prêts-à-jouer du n° 16. John Prados ne pense pas que les auteurs de wargames « sacrifient volontiers la jouabilité au réalisme », comme nous l'avons dit.

Actuellement, aux Etats-Unis, nous dit-il, *« la plupart des concepteurs choisissent consciemment quel élément* (réalisme ou jouabilité) *ils désirent rendre prépondérant » ;* et ce, *« pour chaque jeu qu'ils réalisent* (...) *Quand ils optent pour le réalisme, ils s'efforcent de maximiser la jouabilité ».* Et enfin, conclue-t-il, *« les wargames d'aujourd'hui présentent à la fois un haut degré de réalisme et une meilleure jouabilité que les jeux d'il y a 5 ou 10 ans ».*

Nous ne doutons pas que les concepteurs s'adressent tantôt aux débutants, tantôt aux amateurs confirmés ; ni que, sous la pression des joueurs eux-mêmes (et de la loi du marché !) leurs règles s'améliorent et s'adressent à un cercle de joueurs de plus en plus large. Cependant nous continuons de penser que tout n'a pas été fait pour rendre les wargames encore plus accessibles à réalisme égal. C'est la voie, étroite il est vrai, que *J & S* tente d'emprunter.

Nous tenons à remercier John Prados de l'intérêt qu'il nous porte... et aussi nous l'invitons à jouer à *Mercenaires et Paysans,* notre jeu en encart du n° 17, qui, à nos yeux, représente bien les wargames, dont la jouabilité s'agrémente d'un réalisme que les stratèges apprécient.

Avis...

• Le Chauffe-méninges vient d'ouvrir ses portes. Il s'agit d'une ludothèque : jeux classiques, casse-tête, wargames... et six consoles de jeux. Réunions les après-midi et soirées. 23, rue St-Mélaine, 35000 Rennes.

• Jean Godin recherche lecteurs qui auraient programmé « Ares nouveaux » (*J & S* n° 11) pour une HP 41C. Sanatorium du Carbet, 97221 Martinique.

• Il recherche des possesseurs de Casio FX 3600P et Tandy EC 4004 pour échanger des programmes. Daniel Danjean, chemin de Beauvallon, 83400 Hyères.

• Santi Mauro organise un tournoi de Shogi par correspondance ; ouvert aux joueurs de tous niveaux. 18, rue de la Palestre, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 443.79.27.

• Du 26 au 30 décembre, le club Rouen-Echecs organise son deuxième open international. Inscrivez-vous sans tarder auprès de P. Domenfeld, 11, rue de Fontaine-Guérard, 27360 Pont-Saint-Pierre.

• Informaticien indépendant, Patrice Vedel organise des stages d'initiation à l'informatique. La Tulerie, Lugan, 81500 Lavaur.

• Olivier Verdin recherche des programmes de jeux ou « matheux » pour HP 11C ou HP 34C, et des adresses de club d'informatique. Thiers des Critchions 26/2, 4600 Chénée (Liège), Belgique.

• Lycéen recherche utilisateurs d'Apple II pour échanger programmes et idées. Philippe Gallardo, 8, av. Clémenceau, 68100 Mulhouse. Tél : (89) 45.10.41.

• Dany Boulianne pense qu'on peut traduire « l'Ile au trésor » (*J & S* n° 9) pour TI 57. Qui peut l'aider ? 759 4ᵉ rue Ouest, Chibougamau Canada P.Q.-G8P IS6.

• M. Tanguy recherche des amateurs de jeux de stratégie (les encarts de *J & S*, entre autres). 5, rue du Cdt Drogou, 29200 Brest.

• Le 5ᵉ Marathon échiquéen se déroulera les 4 et 5 décembre à Gentilly : trente-six heures consécutives, deux joueurs alternant à l'échiquier et formant une équipe. Système suisse, parties semi-rapides. Ouvert à tous joueurs. S'inscrire auprès de l'Union Sportive de Gentilly, 13, rue Guilpin, 94250 Gentilly ; ou d'Hervé Parent, tél. : 878.45.57.

Les nouvelles boutiques...

• « A vous de jouer », avec rayon librairie sur les jeux. 30, cours de la Liberté, 69003 Lyon. Tél. : (7) 860.88.49.

• à Montpellier : « Le Cerf Blanc », 2, rue Chrestien. Tél. : (67) 66.28.95.

• à Caen : « Play Time », 31, rue de Vaucelles. Tél. (31) 82.69.42.

• à Troyes : « Pass'Temps », 38 ter, av. Pierre-Brossolette.

• à Nevers : « La Cocarde », 49, rue du 14 juillet. Tél. : (86) 57.36.24.

• à Biarritz : « Backgammon », 1, rue Victor-Hugo. Tél. : (59) 24.00.34.

• à Toulon : « Le Manillon », 5, rue Pierre-Corneille. Tél. : (94) 62.14.45.

• à Chartres : « Chartres Festivités », Centre commercial du Grand Faubourg. Tél. : (37) 21.80.54.

• à Saint-Cyr-l'Ecole : Image-Loisirs, 1, rue Victor-Hugo. Tél. : 045.07.58.

• à Paris 17ᵉ : L'Infinitude, 124, rue de Tocqueville.

Tarot Ile-de-France

Le comité Ile-de-France de Tarot vient de publier une brochure, petite sœur de Tarot Infos de la FFT. Un puits de renseignements : liste de clubs, calendrier de compétitions... Secrétariat régional, 55, rue du 11 novembre, 94700 Maisons-Alfort.

L'Othello fanzine

Il s'appelle *Fforum,* c'est le premier fanzine consacré à Othello. Il se présente sous forme de listing d'ordinateur. Au programme : un lexique, deux parties commentées, des nouvelles « othéliennes »... Bonne chance et longue route à ce petit nouveau...

Pour le recevoir, écrire à Bernard Daunas, 33, rue de la Butte aux Cailles, 75013 Paris (joindre 3,50 F en timbres).

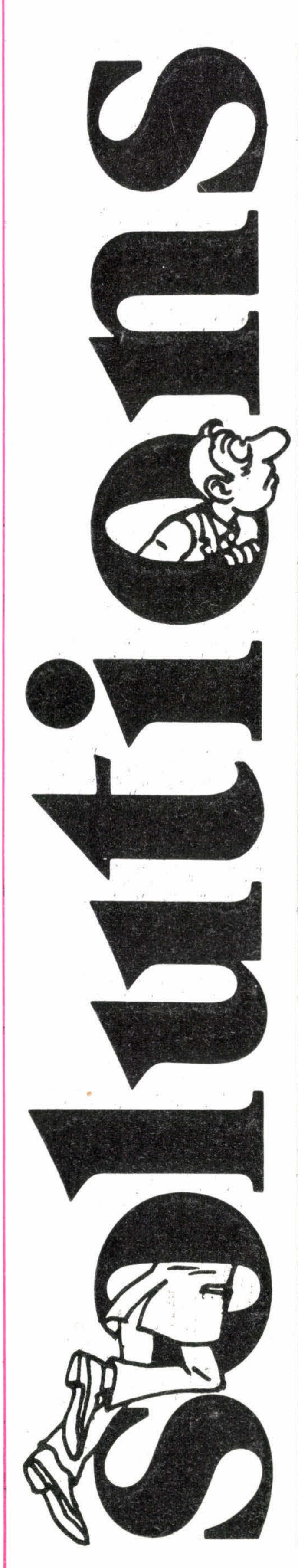
Et Casio ?

La société *Logi'stick* vient de sortir sa première cassette de jeux pour *Casio FX-702P.* Parmi les onze jeux proposés

par LSC1 (c'est le nom de la cassette) on trouve notamment un *Othello 6×6* ; un programme assez difficile à battre. Les autres jeux reprennent les thèmes développés par de grands classiques : *Tic-Tac-Toe, Mémory, Master Mind* et des jeux de casino.
Une seconde cassette est sur le point de voir le jour. Outre un logiciel d'astronomie, cette cassette propose un grand jeu (20 Ko) proche de *Softporn Adventure* (voir Ludotique de *J & S* n° 14). Un jeu dans lequel il faut jouer pour s'enrichir afin de s'octroyer quelque plaisir. Ces cassettes (vendues entre 53 F et 59 F chacune) sont diffusées à Paris à « La Règle à Calcul », chez « Duriez » et chez « Illel », entre autres, ou vendus par correspondance.
Pour tous renseignements, contactez Gilles Probst, 9, rue de Rambouillet, 75012 Paris. Tél. : (1) 340.38.36.

Location de jeux vidéo
Acheter ou ne pas acheter une console vidéo ? La boutique Micro-Vidéo répond astucieusement à ce souci en proposant la location du matériel : console et cartouches. Pour un week-end, une semaine ou un mois. La bourse d'échange de programmes de jeux (originaux !) est également pratiquée. 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. : 201.24.30.

Les anneaux : on croit, on croit...
David Singmaster, un « matheux » anglais qui a contribué à populariser le cube de Rubik et qui fut l'un des premiers à en publier une solution, nous a écrit à propos des « anneaux hongrois ». Ayant vu lui aussi un intérêt dans le problème que ce casse-tête posait, il l'a abordé dans toute sa généralité. Sa conclusion confirme dans les grandes lignes notre « théorème » à propos des anneaux mais fait apparaître deux cas particuliers pour lesquels notre énoncé se voit infirmé. Résultat, une publication à paraître dans le vénérable *Bulletin of the Royal Mathematical Society*. ●



PAGE 52

La figure cachée (par Louis Thépault) :

R ♦, R ♣, R ♠ visibles. Le roi situé entre D ♦ et la carte retournée est donc R ♥. Le ♥ situé en bas entre R ♦ et V ♠ n'est donc pas le R ♥, ni V ♥ ni D♥ (cartes visibles). Il s'agit donc de C♥. Juste au-dessus de la D ♣, on voit un C. Il s'agit donc d'un 2ᵉ cavalier. On retrouve les deux autres cavaliers au milieu trahis par leurs chevaux (entre R♠, V♠ et V♥).

Le ♠ entre D♦ et R♦ n'est ni C, ni R, ni V (visible). Il s'agit donc de la D♠. Toutes les dames sont donc visibles.

La carte retournée est un Valet. Ce n'est ni ♠, ni ♥. Le ♣ entre V ♥ R♦ et V♠ ne peut être que le Valet de ♣.

La seule possibilité restant pour la carte retournée est le Valet de ♦

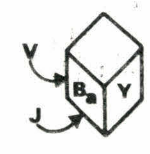
Divination (par Alain Ledoux) :

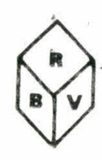
R♠	9♠	A♠	7♠	7♥	R♥	9♥	A♥
R♣	9♣	A♣	7♣	7♦	R♦	9♦	A♦
V♣	D♣	10♣	8♣	8♦	V♦	D♦	10♦
V♥	D♥	10♥	8♥	8♠	V♠	D♠	10♠

PAGE 55

Absence de couleur (par Louis Thépault) :

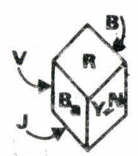
Soit Y la couleur des faces en contact situées dans le même plan vertical que la face (?). Y est donc opposée au vert (V) dans le cube de droite. Dans le cube de gauche, en bas, à Y est donc aussi opposée une face (V) - cubes identiques. De la même façon, on démontre que la face inférieure du cube inférieur gauche est jaune (J). Du cube supérieur, on déduit que la couleur opposée au (V) est ni le (J), ni le blanc (Ba).





De celui de droite, on déduit que ce n'est ni le (B), ni le (R). Y correspond donc au noir (N).
Dans le cube de droite, si on regarde la face (V) les faces (B) et (R) sont vues dans le sens des aiguilles d'une montre. En appliquant ce principe au cube de gauche, on détermine ses six faces.

D'où la face (?) est Ba.



Quel est l'intrus ? (par Louis Thépault) :

Supposons que les cubes 1 et 3 soient identiques. La face opposée au bleu (B) est rouge (R) et celle opposée au blanc (Ba) est verte (V). Les cubes 2 et 4 sont alors différents des 1 et 3, ce qui est incompatible avec l'énoncé.
Le cube différent des trois autres est donc soit le 1, soit le 3.
Supposons qu'il s'agisse du 3 ; le 1 placé avec sa face (V) au-dessus et à côté du 2, soit :





indique que dans les trois cubes identiques, le (B) est opposé au (R), ce qui est incompatible avec le 4. Le cube différent est donc le 1.
Les 3 et 4 indiquent que le noir (N) est opposé au (R) ; les 2 et 4 que le (B) est opposé au (V) ; donc, le jaune est opposé au (Ba).

Anomalies (par Louis Thépault) :

Supposons le cube 1 différent des 3 autres. 2, 3 et 4 sont donc identiques.

D'après 2 et 3, H non opposé à U, V, E et T ⇒ H opposé à A.
D'après 2 et 4, E non opposé à T, H, A et V ⇒ E opposé à U et il reste V opposé à T.
Au moyen d'un raisonnement identique, on supposera tour à tour que le cube différent des trois autres est le 2, le 3 et le 4. On démontre, qu'indépendamment du cube choisi, on a toujours : H opposé à A ; E opposé à U ; T opposé à V (résultat important).
Sur chaque cube, connaissant trois lettres, on repère donc facilement les lettres H, E, T. Dans le cube 1, H, E, T est lu dans le sens des aiguilles d'une montre. Il en est de même pour 2 et pour 4, mais pas pour 3.
C'est donc la photo 3 qui est inversée et d'après l'énoncé elle représente l'un des trois cubes identiques. On a donc U dans le prolongement vertical du H. Ce qui ne peut être le cas dans 2. On aurait alors U opposé à T (impossible).
C'est donc la photo 2 qui représente le cube différent des 3 autres.

PAGE 55

L'animal caché (par Louis Thépault) :

Le cube A N P de l'ensemble 2, ne peut correspondre au F T K de 1 (cube A N P F T K). Aucun cube de 3 n'a toutes ses lettres appartenant à cet ensemble.

Si A N P de 2 correspond à B E de la figure 1 (cube A N P B E ?) seul le cube E A L peut leur correspondre dans 3, ce qui donne le cube A N P B E L ; mais alors aucun cube de 4 n'a toutes ses lettres appartenant à cet ensemble.

Si A N P correspond à C V de 1 (cube A N P C V ?), on ne trouve aucun de 3 qui puisse leur correspondre.

Donc à A N P correspond le cube R E de 1. L'ensemble 3 indique que son cube correspondant est le E A L et ce cube a pour lettres A N P R E L.

Le seul cube de 4 correspondant à cette répartition est le P R et d'après R E de 1, on déduit que la face cachée du 2e cube est un E. Etc.

Le quatrième animal est G E A I.

PAGE 48

Les gagnants du loto (par Hefberk) :

Soit x le montant de la super cagnotte. Pour simplifier les calculs, les sommes seront exprimées en milliers de francs.

Première somme dépensée :

$\frac{2x}{3} - 400$

Reste $\frac{x}{3} + 400$

Deuxième somme dépensée :

$\frac{1}{4}(\frac{x}{3} + 400) + 300 = \frac{x}{12} + 400$

Il leur reste à ce moment-là :

$(\frac{x}{3} + 400) - (\frac{x}{12} + 400) = \frac{x}{4}$

Troisième somme dépensée :

$\frac{2}{3} \cdot \frac{x}{4} + 120 = \frac{x}{12} - 120$

$\frac{x}{12} - 120 = 630$

Puisque 630 = 875 (valeur villa) — 245 (somme manquante)

d'où $\frac{x}{12} = 750$

x = 9 000

Le montant de la super cagnotte était donc de 9 000 000 F.

PAGE 48

Le drapeau manquant (par Louis Thépault) :

Sur les cinq drapeaux, il y en a deux identiques, quant aux deux bandes de droite (3-2). Les deux seuls drapeaux qui présentent cette particularité sont ceux de la Belgique et du Mali : jaune-rouge.

D'où 3 = jaune ; 2 = rouge.

La Belgique ne peut être le 5-3-2 (il n'y a qu'une bande noire sur l'ensemble des cinq drapeaux et on retrouve plusieurs fois le chiffre 5). Donc le drapeau belge est le 1-3-2 (1 = noir). Le drapeau malien est le 5-3-2 (5 = vert), Etc.

Côte d'Ivoire = 645 ; Guinée = 235 ; Italie = 542.

Le pays non-représenté est l'Irlande.

PAGE 49

Quatorze partout (par Louis Thépault) :

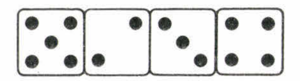
En examinant les dés de gauche, les seules combinaisons possibles pour les couples de faces opposées du dé sont :

a.	1-3	2-4	5-6
b.	1-3	2-6	5-4
c.	1-4	2-5	3-6
d.	1-4	2-6	3-5
e.	1-6	2-4	3-5
f.	1-2	3-6	5-4

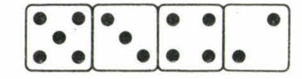
Connaissant deux faces du solide, on déduit pour chaque combinaison les deux autres faces ; et les deux seules combinaisons pour lesquelles la somme des points de ces deux autres faces est 14 sont : **c** et **e**.

On s'aperçoit qu'avec la combinaison **c**, la disposition n'est pas possible.

Examinons la **e** ; le 3e dé donne le développement du dé autour du parallélépipède :



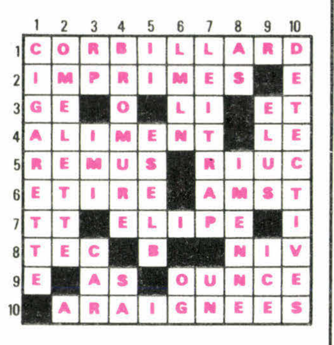
Par contre, on ne sait pas si le 6 est à droite ou à gauche. Peu importe, ce développement permet quand même d'obtenir les points de la face manquante du parallélépipède.



Notez bien la convergence du 2 et du 3 vers le bas.

PAGE 49

Dans les deux sens... (par Roger La Ferté) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	C	O	R	B	I	L	L	A	R	D
2	I	M	P	R	I	M	E	S	■	E
3	G	E	■	O	■	L	I	■	E	T
4	A	L	I	M	E	N	T	■	L	E
5	R	E	M	U	S	■	R	I	U	C
6	E	T	I	R	E	■	A	M	S	T
7	T	T	■	E	L	I	P	E	■	I
8	T	E	C	■	B	■	■	N	I	V
9	E	■	A	S	■	O	U	N	C	E
10	■	A	R	A	I	G	N	E	E	S

PAGE 49

Le collectionneur de tableaux (par Hefberk) :

Ce collectionneur possède à la fin 9 tableaux.

Il vient d'en donner 3 à une œuvre de charité.

Il avait donc 18 tableaux avant la dernière vente.

Chaque fois que ce collectionneur vend un tiers du reste de sa collection, le nombre de tableaux est de deux tiers.

En réalisant le schéma suivant, on retrouve le nombre de tableaux de la collection de départ :

- 4e opération: $(9 + 3) \times \frac{3}{2} = 18$
- 3e opération: $(18 + 4) \times \frac{3}{2} = 33$
- 2e opération: $(33 + 3) \times \frac{3}{2} = 54$
- 1re opération: $(54 + 4) \times \frac{3}{2} = 87$

Son musée se montait à 87 tableaux.

PAGES 50 ET 51

Le voyage de Monsieur Perrichon (par Marie Berrondo) :

L'attente :

Soit d le temps de conversation de Daniel et a d'Armand. Le temps total (d + a) peut aussi s'écrire :

$\frac{d}{4} + 1{,}5a$ ou $2 + 2d + \frac{a}{6}$

D'où les équations : 2a = 3d

5a = 6d + 12

Ce qui donne : a = 12, d = 8

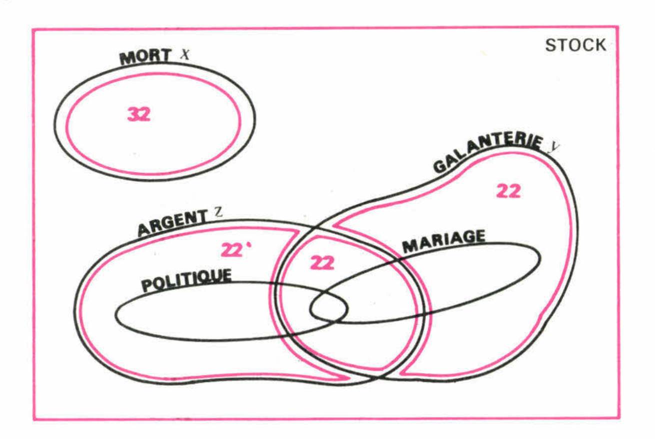
L'attente totale a duré 20 minutes.

La lecture :

Tous les livres parlant de mariage parlent de galanterie et tous ceux parlant de politique parlent d'argent. Dans ceux parlant de mort, on ne parle pas d'autre chose.

Donc l'ensemble des livres parlant de sujet tabou sera la somme de :

• ceux parlant de mort : $x = 32$ %
• ceux parlant de galanterie : $y = 44$ %
• ceux parlant d'argent mais pas de galanterie : z



Soit a l'ensemble des livres parlant d'argent. On sait que :

$z = \frac{a}{2}$ et $a = \frac{y}{2} + z$ d'où $z = \frac{y}{2}$ donc $z = 22$ %

Les livres au sujet tabou représentent donc : 32 + 44 + 22 = 98 % du stock. Il ne reste à choisir que dans 2 % du stock.

Le livre des voyageurs :
Soit x_1, x_2, x_3, x_4, x_5, ces 5 racines inconnues.
L'équation peut s'écrire :
$(x - x_1).(x - x_2).(x - x_3).(x - x_4).(x - x_5) = 0$
Développons :
$x^5 - (\sum x_i).x^4 + (\sum x_i x_j).x^3 - (\sum x_i x_j x_k).x^2 + (\sum x_i x_j x_k x_l) - x_1 x_2 x_3 x_4 x_5 = 0$
ou :
$x^5 - 34x^4 + 567x^3 - 8901x^2 + 23456x - 11728 = 0$
or, $\frac{1}{x_1} + \frac{1}{x_2} + \frac{1}{x_3} + \frac{1}{x_4} + \frac{1}{x_5} = \frac{\sum(x_i x_j x_k x_l)}{x_1 x_2 x_3 x_4 x_5} = \frac{23456}{11728} = 2$

Le duel :
Probabilité que le commandant ait atteint Perrichon :
• pendant la première minute : 0,45
• pendant la deuxième minute : $1 - (0{,}05 + 0{,}45) . 0{,}45 = 0{,}225$
• pendant la troisième minute : $1 - (0{,}05 + 0{,}45)^2 . 0{,}45 = 0{,}1125$
• total : 0,7875
Probabilité que Monsieur Perrichon soit encore sans une égratignure après 3 minutes de duel : 0,2125 c'est-à-dire un peu plus d'une chance sur 5... (Le duel s'arrête dès que l'un est touché).

Les prétendants :
$\underbrace{1\ 00 \ldots 0}_{2n \text{ fois}} = \underbrace{99 \ldots 9}_{2n \text{ fois}} + 1$
$= 99\ (\underbrace{1010 \ldots 10}_{2n \text{ chiffres}}) + 1$
= multiple de 99 + 1
et $k\ \underbrace{00 \ldots 0}_{2n \text{ fois}}$ = multiple de 99 + k

Donc :

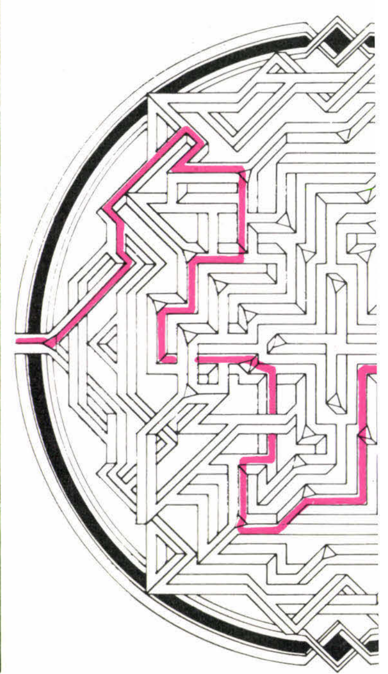
11 = mult. de 99 + 11
13 00 = mult. de 99 + 13
18 00 00 = mult. de 99 + 18
28 00 00 00 = mult. de 99 + 28
22 00 00 00 00 = mult. de 99 + 22
8 00 00 00 00 00 = mult. de 99 + 8

8 22 28 18 13 11 = mult. de 99 + 100
= mult. de 99 + 1

Henriette a dansé une polka avec chacun de ses deux prétendants.

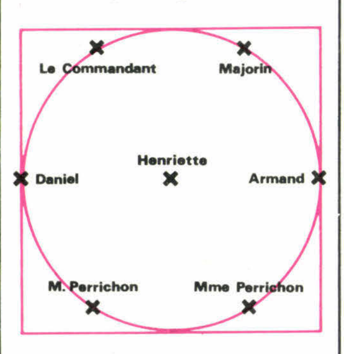
PAGE 5

Exercice à la poutre (par



L'épilogue :

Les 7 personnages doivent se placer aux extrémités et au centre d'un hexagone régulier :



La surface minimum de la scène carrée est : $(3 + 3)^2 = 36$ m²

PAGE 58

Cherchez l'anagramme (par Pierre Berloquin) :

ANCRE	NACRE
ONAGRE	ORANGE
GARE	RAGE
IMPORTEZ	TROMPIEZ
CITERONT	CONTRITE
CUISTRES	SUSCITER
ALLAITER	TAILLERA
IMMORALE	MEMORIAL
GARDIEN	DEGARNI
ENFILAIT	FINALITE
R	
A	
E	
M	



UN LIBRAIRE DE PAU ATTAQUE LE MARCHE DE L'ELECTRONIQUE GRAND PUBLIC

ECHIQUIERS

CHESS CHALLENGER

Mini chess 595 F.

Chess 9 ⟶ 2.295 F

NOVAG

DINAMIC 1.295 F.

CHESS CHALLENGER
FIDELITY ELECTRONICS

CALCULATRICES

CANON	IMPRIMANTE P4 D	299 F
TEXAS	TI 58 C	599 F
	TI 59	1.200 F
CASIO	FX 602 P	895 F

MICRO ORDINATEURS

SINCLAIR	ZX 81	670 F
CASIO	FX 702 P	1.190 F
SHARP	PC 1500	2.450 F
TEXAS	TI 99/4A	2.890 F

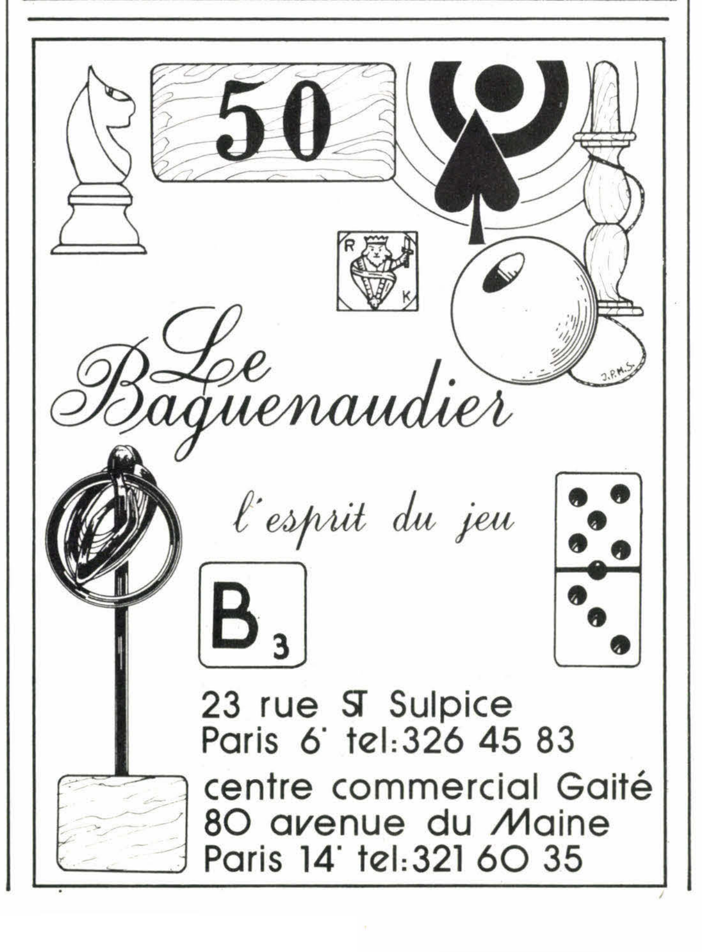
Expéditions sans frais si chèque joint à la commande ; contre remboursement + 50 F versé à la commande.

Essai 8 jours, si non satisfait vous êtes remboursé (– 50 F).

Garanti 1 an, sauf MICROS = 3 mois

LIBRAIRIE LAFON 3 rue Henri IV 64000 PAU (59) 27.71.40

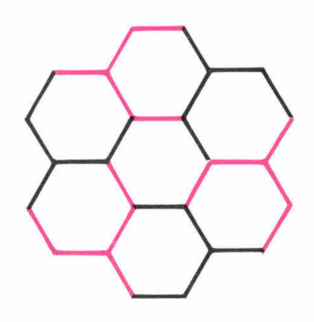
Relais boutique JEUX DESCARTES.



ENCRAGE	GERANCE
BOULLES	SOLUBLE
DEBOISER	DESOBEIR
OPTERAIT	PATRIOTE
RENAITRE	TERNAIRE
RAPIERE	REPAIRE
PASTICHE	PISTACHE

PAGE 58

La ruche (par Louis Thépault) :



PAGE 58

Détective privé (par Marco Meirovitz) :

Les quatre cambrioleurs sont : Bernard, Edouard, Alain et Franck.
Edouard était à Londres en janvier ; Bernard à Paris en février ; Franck à Paris en mars ; et Alain à Franckfort en avril.

PAGE 61

La famille Célestin (par Louis Thépault) :

Attention au piège. Ce n'est pas parce qu'une personne a x ans aujourd'hui qu'elle en avait x — 2, il y a deux ans. Cela n'est vrai que si $x \geqslant 2$.

Les 7 enfants sont nés un 1er avril de 6 années consécutives. Il y a donc une paire de jumeaux.

Supposons que le plus jeune a au moins 2 ans. Si A est la somme des âges, il y a deux ans cette somme était la même diminuée de 2 ans par enfant donc de 14 ans ; et elle était égale à A – 14. On a : A = 2 (A — 14) ou A = 28.

Mais dans ce cas, le plus jeune ayant au moins 2 ans, la somme minimum des âges est :

2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + q (q = âge de l'un des jumeaux) soit :
Smin. = 27 + q avec $q \geqslant 2$
Smin. = 29. La valeur A = 28 est donc à rejeter.

Donc le plus jeune a un an, et les âges se suivent ; leur somme est :

S1 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + q = 21 + q.

Il y a deux ans, elle était :

S2 = 0 + 1 + 2 + 3 + 4 + q — 2 = q + 8, si q > 1.
S1 = 2S2 d'où :
21 + q = 2q + 16 ou q = 5.

Les âges des 7 enfants sont donc : 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6. (Les jumeaux ont cinq ans).

La mère a donc acheté 26 bougies.

PAGE 61

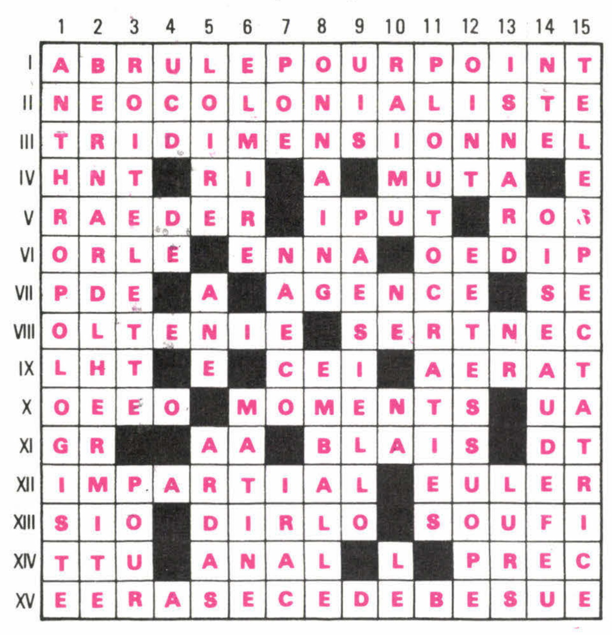
Calculatrice bilingue (par Louis Thépault) :
Il s'agit de l'OIE ; qui inversé, écrit sur une calculatrice, donne 310.
Vérifions : (310 × 113) — 21 = 35009.
Inversé cela donne :

GOOSE

Goose est bien la traduction anglaise de OIE.

PAGE 61

Mots croisés (par Jacques Lederer) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
I	A	B	R	U	L	E	P	O	U	R	P	O	I	N	T
II	N	E	O	C	O	L	O	N	I	A	L	I	S	T	E
III	T	R	I	D	I	M	E	N	S	I	O	N	N	E	L
IV	H	N	T	■	R	I	■	A	■	M	U	T	A	■	E
V	R	A	E	D	E	R	■	I	P	U	T	■	R	O	S
VI	O	R	L	E	■	E	N	N	A	■	O	E	D	I	P
VII	P	D	E	■	A	■	A	G	E	N	C	E	■	S	E
VIII	O	L	T	E	N	I	E	■	S	E	R	T	N	E	C
IX	L	H	T	■	E	■	C	E	I	■	A	E	R	A	T
X	O	E	E	O	■	M	O	M	E	N	T	S	■	U	A
XI	G	R	■	■	A	A	■	B	L	A	I	S	■	D	T
XII	I	M	P	A	R	T	I	A	L	■	E	U	L	E	R
XIII	S	I	O	■	D	I	R	L	O	■	S	O	U	F	I
XIV	T	T	U	■	A	N	A	L	■	L	■	P	R	E	C
XV	E	E	R	A	S	E	C	E	D	E	B	E	S	U	E

PAGES 77 A 79

Questions de logique
Pélerinage :

1. Paradoxe temporel :
Pierre n'étant pas le mari de Claude. S'il était celui de Denise, Jean serait marié à Claude, ce qui est impossible d'après la dernière affirmation. C'est donc que Pierre est le mari de Jean (américaine sans aucun doute), Claude étant le mari de Denise.

2. Nanine et tarte-aux-pommes :
D'après la première affirmation, la pomme est, soit avec la cerise et l'abricot, soit avec la cerise et la pêche, soit avec l'abricot et la pêche.
D'après la seconde affirmation, la pomme ne peut pas être avec la cerise et l'abricot.
D'après la troisième affirmation, la pomme ne peut pas être avec l'abricot et la pêche.
Tarte-aux-pommes possède la poire, la fraise et l'abricot.

3. Le tennong :
Supposons que Andy soit avec Fran. Dans ce cas, Bern serait avec Clod, Den ou Ety. D'après la troisième affirmation, Bern ne peut pas être avec Clod ou Den. Par ailleurs, si Andy était avec Fran et Bern avec Ety, Clod ne pourrait pas être avec Den d'après la quatrième affirmation. Andy ne pouvant pas être avec Fran est avec Ety d'après la seconde affirmation. D'après la première affirmation, Den est avec Fran. Donc Bern est avec Clod.

4. Les deux frères :
D'après les première et deuxième affirmations, Abbas ne peut avoir le blurg, la cimaude et le dénor. D'après les première et quatrième affirmations, Abbas ne peut pas avoir le bouldar, la

cyrise et le dénor. Abbas a donc la dharpe.
D'après les deuxième et cinquième affirmations, le bouldar ne peut pas être avec la cyrise. Le bouldar est donc avec la cimaude.
D'après la troisième affirmation, Abbas ne peut pas avoir le bouldar, la cimaude et la dharpe. Il a donc le blurg, la cyrise et la dharpe.

5. Ur sans Gerimadeth :
D'après les cinquième, quatrième, sixième et troisième affirmations, examinées dans cet ordre, on sait que Lutèce est la ville de plaine, Massilia la ville au bord du fleuve, Antipolis la ville de montagne, et Ur la ville au bord de la mer.
On sait aussi que Massilia est de climat tempéré. D'après les seconde et septième affirmations, Lutèce est la ville de climat polaire. D'après la première affirmation, Antipolis est de climat tropical. Ur est donc la ville au climat désertique.

6. Les trois astronefs :
En prenant les affirmations dans l'ordre 5-1-7-6-4-2-6-3, on trouve que le plus petit vaisseau est le Vaillant.

7. Le pique-nique :
Amy a les yeux bleus.

PAGES 80 ET 81

Le Chemin des Etoiles :

Dans *J & S* n° 16, nous avons présenté les tables de vérité de la conjonction, qui se note « $\wedge$ », et se lit « et ». Dans le n° 17, nous avons présenté les tables de vérité de la disjonction inclusive, qui se note « V », et se lit « ou ». Aujourd'hui, nous allons voir l'influence de la négation, qui se note « $\neg$ », et se lit « non », sur la conjonction.
Regardons d'abord la table de vérité de la conjonction de la forme $\neg P \wedge Q$.

P	Q	$\neg P \wedge Q$
vrai	vrai	faux
vrai	faux	faux
faux	vrai	vrai
faux	faux	faux

$\neg P \wedge Q$ est vrai dans un seul cas, lorsque P est faux et Q vrai.

1. Enigma dira-t-il comment piloter l'astronef ?
Appelons :
A : je vous dirai comment piloter l'astronef.
B : une partie des indications nécessaires au pilotage de l'astronef est contenue dans la bibliothèque galactique.
C : toutes les indications nécessaires au pilotage de l'astronef sont contenues dans la bibliothèque galactique.
Le problème se note :
$\neg A \wedge B$
$\neg A \wedge C$
Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposerons que la première phrase d'Enigma, précisant le nombre d'affirmations vraies, est vraie.
Une seule affirmation est vraie. On a alors :

- soit $\neg$ A et B vrais tous deux ;
- soit $\neg$ A et C vrais tous deux.

Dans les deux cas, $\neg$ A est vrai. A est faux.
Enigma ne dira pas comment piloter l'astronef.

2. Faut-il chercher dans la section 155-208 de la bibliothèque ?
Voyons maintenant la table de vérité de la conjonction de la forme $\neg P \wedge \neg Q$:

P	Q	$\neg P \neg Q$
vrai	vrai	faux
vrai	faux	faux
faux	vrai	faux
faux	faux	vrai

On voit que $\neg P \wedge \neg Q$ est vrai dans un seul cas, lorsque P et Q sont faux tous deux.
Revenons à notre problème et appelons :
D : une partie des indications est portée sur le tableau de bord.
E : cherchez dans la section 155-208 de la bibliothèque.
Le problème se note :
$\neg B \wedge \neg C$
$D \wedge E$
Une seule de ces affirmations est vraie. D'après le premier problème, la première affirmation ne peut être vraie. La seconde est vraie. E est vrai.
Au moins une partie des indications nécessaires au pilotage est dans la section 155-208 de la bibliothèque.

3. Toutes les indications nécessaires au pilotage sont-elles dans la bibliothèque ?.
Pour achever l'examen des cas possibles, voyons la table de vérité de la conjonction du type : $P \wedge \neg Q$:

P	Q	$P \wedge \neg Q$
vrai	vrai	faux
vrai	faux	vrai
faux	vrai	faux
faux	faux	faux

$P \wedge \neg Q$ est vrai dans un seul cas, lorsque P est vrai et Q faux.
Revenons à notre problème et appelons :
F : l'astronef partira dans deux ans.
G : vous pourrez choisir la destination de l'astronef.

Le problème se note :
$F \wedge \neg C$
$G \wedge B$
Une seule affirmation est vraie. D'après le premier problème, $\neg C$ et B sont, ou vrais tous deux en même temps, ou faux tous deux en même temps. Ils ne peuvent être faux en même temps, car dans ce cas, les deux affirmations du troisième problème seraient fausses. B et $\neg C$ sont donc vrais tous deux.
En résumé, toutes les indications nécessaires au pilotage ne sont pas dans la bibliothèque. Une partie est portée sur le tableau de bord et le reste est dans la section 155-208 de la bibliothèque.
Signalons qu'on aurait pu arriver plus simplement à cette conclusion, en se bornant à constater que, puisqu'au second problème D était vrai, C était faux, et B vrai.

4. Y a-t-il assez de carburant pour voyager cent mille ans ?
Appelons :
H : des inscriptions lumineuses indiqueront sur le tableau de bord comment faire partir et piloter l'astronef.
J : les propulseurs photoniques mettront un mois à chauffer.
K : il y a suffisamment de carburant pour voyager cent mille ans.
Le problème se note :
$F \wedge H$
$G \wedge J$
K
Deux de ces trois affirmations sont vraies. D'après le troisième problème, on a, soit F vrai et G faux, soit F faux et G vrai. L'une des deux premières affirmations est donc fausse. Donc la troisième est vraie. K est vrai. Il y a suffisamment de carburant pour voyager cent mille ans.

5. Quand l'astronef partira-t-il ?
Le problème se note :
$\neg J \wedge \neg G$
$J \wedge H$
$F \wedge H$
L'affirmation fausse est à l'évidence l'une des deux premières. La troisième affirmation est vraie. On a donc F vrai et H vrai. D'après le troisième problème, F étant vrai, G est faux.

L'astronef partira dans deux ans, mais pour une destination qui ne pourra pas être choisie. Des indications lumineuses sur le tableau de bord indiqueront comment faire partir et piloter l'astronef.

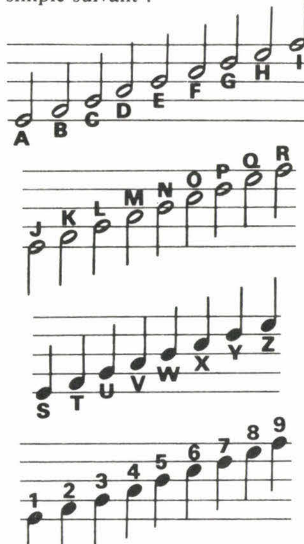
Remarquons que les affirmations fournies par Enigma ne permettent pas de savoir si les propulseurs photoniques doivent chauffer un mois avant le départ. Les prochains numéros nous l'apprendront... peut-être ?

PAGES 82 ET 83

La cryptographie :

Problème n° 1 :
Chaque lettre du message était simplement représentée par un point dont l'ordonnée correspondait à son numéro d'ordre dans l'alphabet (multiplié par 100) : A = 100, B = 200,...
On lisait ainsi de gauche à droite : « Rien n'est moins sûr que l'incertain. »

Problème n° 2 :
Le texte était chiffré par le code simple suivant :



De plus une note pointée représentait une lettre suivie d'une apostrophe, | marquait la fin d'un mot, || la fin d'une phrase. Après quelques tâtonnements sur la recherche des lettres les plus fréquentes, on devait découvrir le code et trouver la solution :
« Une œuvre d'art est un coin de la création vu à travers un tempérament. Emile Zola. 1840-1902. » (le zéro représenté par un O).

Problème n° 3 :
La fréquence des lettres et les mots étant séparés, la répétition de « est », le « l' » isolé... devaient vous mettre sur la bonne voie.
L'alphabet du Zodiaque est ainsi constitué :

A = ☉ F = ♁
B = ♃ G = ♀
C = ♄ H = ♂
D = ♆ I = ☿
E = ♅ J = ☾

K = ♉ S = ♑
L = ♊ T = ♓
M = ♋ U = ♈
N = ♌ V = ♒
O = ♍ W = >
P = ♎ X = ≫
Q = ♏ Y = ⌶
R = ↘ Z = <

Et on lisait :
« L'artiste est menteur, mais l'art est vérité. François Mauriac. »

Problème n° 4 :
Le texte a été chiffré grâce à cet alphabet :

N	E	W
Y	O	R
K	A	B

C	D	F
G	H	I
J	L	M

(second grid with dots)

X: P (top), Q (left), S (right), T (bottom)
X with dots: U (top), V (left), X (right), Z (bottom)

dont la clef est : NEW-YORK. Le message était le suivant :

« Les exigences d'un grand peuple sont à l'échelle de ses malheurs. Charles de Gaulle. »

Problème n° 5 :
Le message était chiffré avec l'alphabet suivant :
A Dans les cieux
B A tout jamais
C Un monde sans fin
D En une infinité
E A perpétuité
F Sempiternel
G Durable
H Sans cesse
I—J Irrévocablement
K Eternellement
L Dans la gloire
M Dans la lumière
N En paradis
O Toujours
P Dans la divinité
Q Dans la déité
R Dans la félicité
S Dans son règne
T Dans son royaume
UVW Dans la béatitude
X Dans sa magnificence
Y Au trône
Z En toute éternité

De là, on pouvait déchiffrer :
« Retenez les formules de l'Abbé Trithème. »

Signalons qu'un certain nombre de mots étaient inutiles et ne servaient qu'à articuler le texte : ainsi que, mais, tant que, encore, autant que, oui..

Problème n° 6 :
Le message était :
« La vieillesse n'est autre chose que la privation de folie, l'absence d'illusion et de passion. »
La clef était : CHEVAL, pour un alphabet incohérent qui se présentait ainsi :

	C	H	E	V	A	L ↓
↓	B	D	F	G	I	J
↑	K	M	N	O	P	Q ↓
↓	R	S	T	U	X	Y ↑
↑	C	H	E	V	A	L

Chaque lettre du clair était chiffrée par la lettre immédiatement en dessous dans le tableau : L par J, A par I, V par G, I par P...

Problème n° 7 :
Le message dissimulé était le même que dans le problème n° 1 :
« Rien n'est moins sûr que l'incertain. »
Pour le trouver il suffisait de faire pivoter le tableau de 90° vers la gauche. Puis de diviser la bordure supérieure du cadre en 27 portions égales et de remplir chaque espace de gauche à droite avec les 26 lettres de l'alphabet, le dernier espace restant vide. Il ne restait plus qu'à lire le message de haut en bas.

PAGES 85 ET 86

Les échecs :

Diag. 1 : Tf6 +, Rh5 ; 2.Tg5 +, R × h4 ; 3.Th6 mat.
(P. -Trifunovic, 1957).

Diag. 2 : 1.Fd3! gagne du matériel car si 1. ... Dd5 (seule case pour la Dame noire) 2.Fh7 + et 3.T × d5
(P. -Saidy, 1972).

Diag. 3 : Petrossian joua 1.Cf × e6! et gagna les deux pions centraux des noirs car après 1. ... C × e6 ; 2.F × d5 et les blancs récupèrent la pièce sacrifiée.
(P. -Barcza, 1952).

Diag. 4 : 1.Dg6 +, Rg8 ; 2.Cg5!, Tf6 ; 3.Th8 + !, R × h8 ; 4.Dh7 mat.
(P. -Nievergelt, 1954).

Diag 5 : 1.Fg5 +, Rh5 (1. ... Rg7? ; 2.e8 = D +) 2.e8 = D, T × e8 ; 3.h3! suivi du mat, soit par 4.T × h7, soit par 4.g4.
(P. -Pfeiffer, 1960).

Diag. 6 : 1. ... T × ç4! ; 2.D × ç4, Fd5 et la Ta2 est capturée gratuitement.
(Tal - P., 1962).

Diag. 7 : 1.f5! (menaçant simultanément 2.f × g6 et 2.D × d6 +), Tb6 + ; 2.Ra2, e × f5 ; 3.Cd7 + ! et 4.C × b6.
(P. -Unzicker, 1960).

Diag. 8 : 1.Dg7! (deux menaces : 2.e8 = D + et 2.D × e5 +) Rd6 ; 2.D × e5 + !, R × e5 ; 3.e8 = D + avec le bénéfice d'une Tour.
(P. -Ivkov, 1965).

Diag 9 : 1. ... D × f3!! ; 2.C × f3, Cf2 + ; 3.Rh4, Ff6 + ; 4.Cg5, C × f5 mat ! Du grand art.
(Kalantas - P., 1946).

Diag 10 : 1. Cf6 + ! (attaque la Dame) R × f6 ; 2.Ch5 +, Rf7 ; 3.Dh7 mat.
(P. -Stein, 1961).

Diag. 11 : 1. T × d4!! Une tour imprenable à cause de 2.Te5 +, R × g4 ; 3.h3 mat ! Les blancs restent avec un cavalier de plus.
(P. -Ivkov, 1979).

Diag. 12 : 1.Cbç6! (attaque e7 et indirectement ç8) C × ç6 ; 2.C × ç6! (2.T × ç8 + ?, Cd8!), Fb7 (seule case) ; 3.Ca5!, Fa8 ; 4.Tç8 + et 5.T × a8.
(P. -Najdorf, 1961).

Diag. 13 : 1.g5! car si 1. ... f × e5 ; 2.Df6 +, Rg8 ; 3.Thl! suivi du mat, et si 1. ... f × g5 ; 2.Df7 + et 3.Thl mat. Les noirs jouèrent 1. ... Cf5 et perdirent rapidement après 2.g × f6 +, R × f6 ; 3.T × ç6 + (Il n'y a pas ... Ch4 +, ce cavalier étant cloué).
(P. -Rossetto, 1958).

Diag. 14 : 1.D × f6 + !!, R × f6 ; 2.Fe5 +, Rg5 ; 3.Fg7!! et il n'y a pas de défense contre la menace de mat 4.h4 + et 5.Ff3 (ou 5.Fh3).
(P. -Pachman, 1961).

PAGE 87

Le tarot :

Problème n° 1 :
En principe, avec un Chien blanc d'atout, il est normal d'entamer atout, en espérant ainsi prendre le Petit du Déclarant.
Cependant, cette entame atout présente des inconvénients non négligeables :
• tout d'abord, elle peut faciliter la prise du Petit par le Déclarant ; supposons ainsi qu'Est détienne le Petit et que seul Ouest puisse le sauver avec le 20, Nord fera tomber ce 20 sur ce premier tour d'atout et prendra ensuite le Petit d'Est ;

• de plus, sur l'entame atout de Sud, Ouest sera vraisemblablement en main du fond et — sauf s'il détient lui-même le Petit — il renverra atout pour « obéir » à l'entame de Sud, sans connaître les intentions réelles de celui-ci : avait-il entamer atout pour respecter le Chien blanc ou désirait-il vraiment que la défense continue atout ?

Ces tours successifs d'atout peuvent avantager le Preneur si celui-ci possède une longue maîtresse (ce qui paraît être le cas à ♥ au vu du Chien).

En effet, si la Défense joue atout au lieu de faire couper le Déclarant, celui-ci risque de déborder les défenseurs à l'atout et de réaliser le reste des levées avec sa longue maîtresse.

En outre, la présence de quatre atouts dans la main de Sud n'est pas très encourageante ; il serait préférable de détenir soit peu d'atouts (1 ou 2) soit beaucoup plus (7 ou 8).

Pour remédier partiellement à ces inconvénients, une convention sur l'entame atout s'est répandue parmi les joueurs de compétition : l'entame d'un atout impair (3, 5,7,9, 11, etc.) est prometteuse ou positive (en général avec au moins 7 atouts, ou encore si l'on tient la longue du Déclarant) ; auquel cas, le partenaire qui prendra la main devra renvoyer atout sauf contre-indication (présence du Petit par exemple).

A l'inverse, l'entame d'un atout pair (2, 4, 6, 8, 10, etc) est négative (moins de 7 atouts) et laisse au partenaire qui a pris la main la liberté de continuer ou non atout.

Bien sûr, le remède n'est pas miracle car il peut vous arriver de détenir huit atouts pairs et, de plus, il renseigne le Déclarant sur l'emplacement des atouts (la convention devant être aussi claire pour le Preneur que pour la Défense, selon l'éthique même du jeu). Mais ces inconvénients paraissent faibles, par rapport aux avantages pour la Défense. Dans notre cas, il faudrait donc entamer du 4 d'atout.

Cependant, on peut éluder le problème en entamant de l'Excuse, qui n'a pas ici d'autre utilité. Est aura alors la main et pourra choisir l'entame en fonction de son propre jeu. Par exemple, s'il détient le 21, il saura que le Preneur n'a au mieux qu'un Bout, donc qu'il est vraisemblablement très long à l'atout.

Cotation :
Excuse = 5 points
Petit atout = 3 points (le 4 si convention)
As de ♣ = 2 points
10 de ♦ = 1 point

Problème n° 2 :

1. Il ne faut pas hésiter, malgré l'absence de Bout, à demander une Garde. En effet, ce genre de main très excentrée doit s'évaluer en levées perdantes, c'est-à-dire, en étant pessimiste :

• 3 levées d'atout (si vous ne pouvez les « marier », en jouant vous-même atout), soit 18 points (en comptant le 21, le Petit et l'Excuse) ;
• 2 levées à ♠ (Roi et Valet), soit 9 points.

Cependant, il faut majorer ces 27 points, car la Défense pourra charger des honneurs, soit à l'atout, soit à ♠, en cas de mauvais partage.

A l'inverse, dans le meilleur des cas, vous ne perdrez qu'une levée d'atout et une levée à ♠.

On peut d'ailleurs remarquer que l'évaluation serait la même pour un contrat supérieur (Garde Sans ou Garde Contre) car votre jeu est sensiblement identique avec ou sans écart. Malgré cela, le jeu est trop limité pour tenter un contrat supérieur à la Garde.

Cotation :
Garde = 3 points
Garde sans = 2 points
Garde contre = 1 point
Passe = 0 point
NB : nos problèmes sont posés comme étant joués lors de tournois duplicatés, dans lesquels l'enchère de prise est supprimée, le plus petit contrat étant la Garde.

2. Deux possibilités de chute de votre chelem vous guettent :
• le 12 d'atout dixième avec l'Excuse (en supposant bien entendu que le Défenseur concerné vous donne le Petit lors des neuf premiers tours d'atout pour conserver le 12 maître)

• ou le valet de ♠ 3ᵉ dans la main de l'Excuse ; il ne reste en effet que trois ♠ en Défense (en supposant également que le Défenseur conservera ses ♠ et l'Excuse sur le défilé des atouts).

Si vous désiriez le 12 d'atout comme nouvelle carte (même à la place du 9), il resterait alors l'éventualité du Valet de ♠ 3ᵉ avec l'Excuse.

Si vous désiriez le Valet de ♠ comme nouvelle carte, il resterait alors l'éventualité du 12 dixième. La nouvelle carte que vous aime-

riez détenir est l'Excuse à la place du Roi de ♥. Ainsi il restera au pire le 12 neuvième et le Valet de ♣ troisième en Défense.

Il ne faudrait pas échanger l'Excuse avec le 9 de ♣, car le Valet de ♣ pourrait alors devenir 4ᵉ, ni avec un petit atout, auquel cas le 12 pourrait redevenir 10ᵉ. Selon le règlement, vous devrez alors mener l'Excuse au Bout pour réaliser le chelem.

Cotation : Excuse = 3 points ; en remplacement du Roi de ♥ : 3 points.

Problème n° 3 :

1ᵉʳ cas : après avoir coupé du 10 d'atout, il ne faut pas jouer immédiatement ♦, dans le but de faire couper le Preneur ; sinon, voici ce qui vous arrivera : Ouest coupera du 14, jouera le 9 de ♣ pour votre 20 et coupera votre 9 ♦ du Petit, ainsi mené au Bout. Il faut d'abord tirer le 20 d'atout pour extirper le 14 d'Ouest avant de rejouer ♦, qu'Ouest devra couper du Petit, avant de réaliser le dernier pli avec le 9 de ♣.

2ᵉ cas : la présence de l'Excuse en Ouest modifie votre façon de jouer. Si vous tirez le 20, Ouest pourra s'excuser et restera alors avec deux atouts pour vos deux ♦. Il coupera du 14 puis mènera le Petit au Bout.

Il faut d'abord jouer le 10 de ♦ sur lequel Ouest devra s'excuser ; s'il faisait l'erreur de couper du 14, il conserverait alors l'Excuse et le Petit et devrait alors jouer l'Excuse pour votre 9 de ♦ qui resterait maître et vous lui prendriez alors le Petit avec le 20.

Après qu'Ouest ait fourni l'Excuse, vous continuerez du 9 de ♦ qu'Ouest doit couper du Petit, puis vous réaliserez le dernier pli avec le 20.

Cotation : 1ᵉʳ cas : 20 d'atout : 2 points.
2ᵉ cas : 10 ou 9 de ♦ : 3 points.

Votre résultat :
17 à 19 points : vous pouvez vous considérer, à juste raison, comme un expert ;
13 à 16 points : très bon joueur ;
8 à 12 points : joueur honorable ;
3 à 7 points : vous ne pouvez que vous améliorer ;
moins de 3 points : essayez les jeux de lettres.

PAGES 89 ET 90

Le Scrabble :
Les « anagammes » :

BLOUSES + L = SOLUBLES
BLOUSES + O = BOUSSOLE
BLOUSES + G = BUGLOSSE
BLOUSES + E = BLOUSEES
BLOUSES + A = ABSOLUES OU BOULASSE.
BLOUSES + S = BLOUSSES

DIOPTRE + E = PROTEIDE
DIOPTRE + N = REPONDIT
DIOPTRE + O = DEPOTOIR
DIOPTRE + U = PRODUITE
DIOPTRE + A = PAROTIDE DEPORTAI, DOPERAIT.
DIOPTRE + I = DIOPTRIE OU PIEDROIT.
DIOPTRE + S = DIOPTRES PROTIDES, TRIPODES, TORPIDES, PERIDOTS.

Les Benjamins :
• Avec PAGES, on peut faire : COUPAGES ; CREPAGES ; GUIPAGES ; LOUPAGES ; NAPPAGES ; POMPAGES ; PROPAGES.

• Avec AYONS, on peut faire : BALAYONS ; BEGAYONS ; DELAYONS ; DERAYONS ; ENRAYONS ; ESSAYONS ; PAGAYONS ; RELAYONS ; REPAYONS ; SABAYONS ; ZEZAYONS.

• Avec TAISONS, on peut faire : MONTAISONS ; MORTAISONS.

• Avec VENUES, on peut faire : CONVENUES ; MALVENUES ; PARVENUES ; PREVENUES ; PROVENUES ; SOUVENUES ; SURVENUES.

Le deuxième coup :

1. HAVRESAC,5E, 114 pts.
2. UTERINES ou NITREUSE en 5E est battu par PRETENTIEUSE, H4, 95 pts.
3. RUPIAH vaut 24 pts en trois endroits, mais ne fait 25 qu'en I1.
4. BALA(F)ON, 3G, 83 pts.
5. DEGUERPI, 4B, 74 pts.
6. Il ne faut pas s'arrêter à PROPRETE, mais jouer PROPRETEUR, H1, 42 pts.
7. PERSUADA, 5F, 72 pts (sous-top : PATAUDES, 7F, 64 pts).
8. CHLEUH, 6E, 30 pts.
9. PRETE(R)ITIONS, H4, 92 pts.
10. PUERILS, 5E, 36 pts.

PAGES 90 ET 91

Le bridge :

Problème n°1 :

Le contre sur cette enchère demande impérativement l'entame ♠.

LISTE DES RELAIS CONSEILS ECHIQUEENS

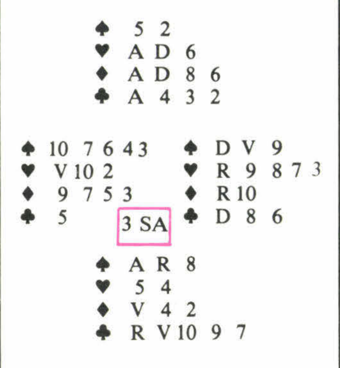
France double R.

02 St QUENTIN LE WAGON ROUGE - 13, rue Raspail
05 GAP REYNAUD - 29 ter, rue Carnot
06 NICE LIBRAIRIE RUDIN - 12, av. Félix Faure
11 CARCASSONNE
AU PERE NOEL - 57, rue G. Clémenceau
13 AIX-EN-PROVENCE ALI BABA - 10, rue Thiers
13 MARSEILLE BAUDOUARD - 83, rue de Rome - 6e
14 CAEN FOU du ROI - 100, rue St-Pierre
18 BOURGES MERCREDI - 22, rue d'Auron
21 DIJON ILE AUX TRESORS - 5, rue de la Poste
25 BESANÇON L'OURS BLEU - 72, Grande Rue
30 NIMES JEUX ET JOUETS - 1, rue de l'Aspic
31 TOULOUSE HOBBY FLASH - 6, rue Remusat
33 BORDEAUX AU DOMINO - 22, rue Vital Carle
34 MONTPELLIER VARTANIAN - 6, bd Pasteur
35 RENNES LECONTE - 4, rue d'Isly
36 CHATEAUROUX AU MOULIN BELGE 83, rue Grande
38 GRENOBLE LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat
41 BLOIS PARADIS des ENFANTS - 2, rue des 3 clefs
47 MARMANDE RECREATION - 22, rue Ch. de Gaulle
51 REIMS MICHAUD - 2, rue du Cadran St-Pierre
54 NANCY JOUETS JOHN - 7, rue Stanislas
56 LORIENT LOISIRS 2000 - 25, rue des Fontaines
57 SARREGUEMINES
FELIX JOUETS - 14, rue de la Chapelle
58 NEVERS
LES TEMPS MODERNES - 45, rue St-Martin
59 LILLE LE FURET du NORD - Pl. Ch. de Gaulle
59 ROUBAIX TEMPS X - 15, rue de la Halle
60 CREIL AU LUTIN BLEU - 8, rue Uhry
62 ARRAS LUDICA - 8, rue des Petits Viéziers
63 CLERMONT-FERRAND
LIB. QUARTIER BLATIN - 3, rue Blatin
69 LYON AU NAIN JAUNE - 53, rue du Pdt Herriot
72 LE MANS JEUX ET LOISIRS - 29, rue Gambetta
74 ANNECY AU GAI LUTIN - 27, rue Vaugelas
75 PARIS LIB. ST-GERMAIN - 140, bd St-Germain
MICROPLUS - 26, Av. Champs-Elysées
LE TRAIN BLEU - 26, av. Mozart
FUTUR - 53, av. de la Grande Armée
GAMES - Forum des Halles, niveau 2
IMMEDIAT - 25, rue Feydeau
TEMPS LIBRE - 22, rue de Sévigné
REGLE A CALCUL - 67, bd St-Germain
76 LE HAVRE PILE OU FACE - 35, Place des Halles
76 ROUEN BABY JOUJOU - 19, Rue Jeanne d'Arc
77 LAGNY LA CAVERNE AUX JOUETS - 2, rue St-Laurent
79 NIORT COLEGRAM - Galerie Victor Hugo
83 SAINT-RAPHAEL PERKINS - 34, rue Basso
84 ORANGE DARDUN - 1, rue de la République
86 POITIERS PARADIS des ENFANTS - 19, rue Bourbeau
87 LIMOGES LIB. DU CONSULAT 27, rue du Consulat
92 LA DEFENSE
FUTUR ELECTRONIQUE - C/C des 4 Temps, niv. 1

Cette liste non exhaustive est donnée à titre indicatif.

Problème n° 2 :
Nord n'ayant promis que 4 petits ♥, on peut conclure que Sud possède 5 cartes à ♥ par As Roi, il a donc forcément 6 ♦ par As Roi et l'As de ♣ (il n'aurait pas déclaré 4 SA avec une chicane). 7 SA ne chute qu'avec les ♦ 4-1 en tournoi par paires c'est un bon pari. En match par quatre il faudrait passer sur 7 de ♥.

Problème n° 3 :



On peut assurer le contrat contre toute distribution. Prendre l'entame de l'As de ♥, jouer le 2 de ♣ pour le R de ♣ et présenter de V de ♣ si Ouest ne couvre pas on laisse courrir. Si l'impasse échoue la dame de ♥ constitue un arrêt et l'on a affranchi les ♣.

Problème n° 4 :

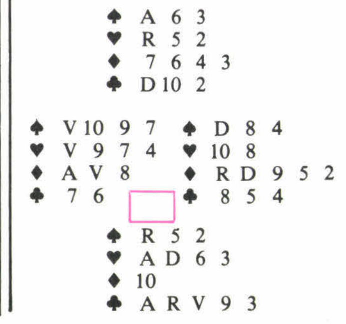
♠ A V 2
♥ A D 5 4
♦ R 8 6
♣ A R 7

6 ♥

♠ R 10 4
♥ R V 10 9 8
♦ A 7 5
♣ 4 3

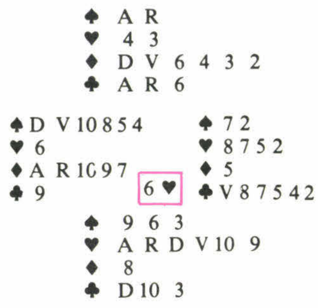
Prendre l'entame du R de ♦ purger les atouts en deux ou trois tours, tirer As-R de ♣ et 7 de ♣ coupé. Il ne reste plus qu'à rendre la main à l'adversaire avec un petit ♦, il ne pourra que jouer ♣ ou en coupe et défausse.

Problème n° 5 :

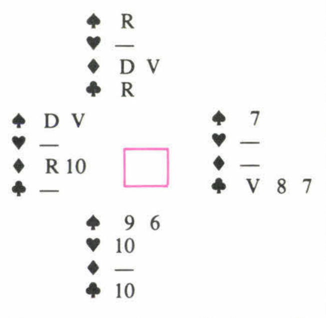


On a toujours gagné si les ♥ sont 3-3 ou si l'adversaire qui détient la longueur à ♥ possède également 3 atouts.
On peut également gagner si Ouest détient la longueur à ♥ et Est Trois ♣.
Prendre l'entame avec l'As de ♠, tirer deux coups d'atout et As et R de ♥. On présente le 5 de ♥ si Est défausse ou prend de la D de ♥ et l'on coupe le dernier ♥ ; si Est coupe avec le 8 de ♣ on met le 3 de ♥. On défausse ultérieurement un ♠ du mort sur la D de ♥. Vous remarquerez qu'il était essentiel de ne pas prendre l'entame avec le R de ♠.

Problème n° 6 :

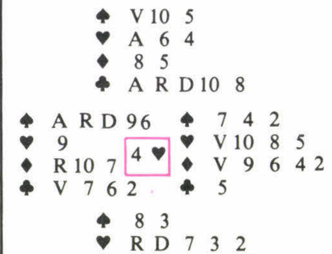


Ouest est marqué avec le R de ♦ ; par ailleurs on ne doit pas essayer de couper un ♠ au mort, car les risques de surcoupe sont importants après l'intervention.
On coupe un ♦ ; voyant Est défausser, on abandonne l'idée d'affranchir un ♦. On purge les atouts adverses, on tire As et D de ♣ pour arriver au diagramme suivant :



Il ne reste plus qu'à jouer ♣, Ouest étant squeezé ♠ — ♦.

Problème n° 7 :



Sud coupe le troisième tour de ♠. Si les ♥ et les ♣ sont bien partagés, il n'y a aucun problème pour réaliser 11 levées. Jouer petit ♣ pour l'As, petit ♥ pour le Roi et petit ♣ pour le Roi. Est qui n'a pas l'intérêt à couper défausse un ♦ ; on joue alors petit ♥ pour la dame découvrant toute la distribution. Il ne reste qu'à faire l'impasse affichée à ♣ et à tirer les ♣ maîtres, Est ne peut réaliser qu'un ♥.

Problème n° 8 :

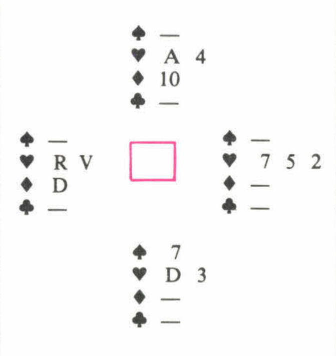
♠ R 10 8 6 3
♥ A 4
♦ A 10 5 3
♣ R 7

Ouest	Est
♠ —	♠ V 4 2
♥ R V 10 9 8 6	♥ 7 5 2
♦ D V 8 6	♦ 7 2
♣ V 10 9	♣ D 8 6 5 4

♠ A D 9 7 5
♥ D 3
♦ R 9 4
♣ A 3 2

En l'absence d'information il faudrait tirer As et R de ♦ en espérant un honneur second ou les ♦ 3-3 ; mais l'intervention d'Ouest à ♥ le marque avec le R de ♥ dès lors on a toujours gagné.

Prendre l'entame du R de ♣, purger les atouts en trois tours, tirer l'as de ♣ et couper un ♣ au mort. Jouer l'As ♦ puis petit ♦ pour le 9. Si ouest fait la levée avec un honneur second il doit jouer soit sous son Roi de ♥, soit dans coupe et défausse. Dans le cas présent, il rejoue ♦ que l'on prend du Roi. On tire un coup d'atout pour arriver à la position suivante :



Sur le 7 de ♠ Ouest est squeezé ♥ - ♦.

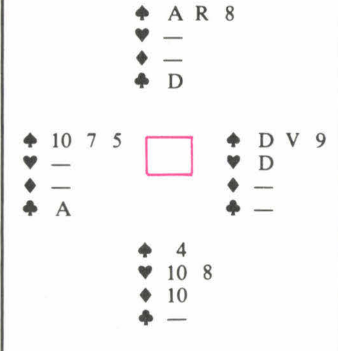
Problème n° 9 :

♠ A R 8 6 3
♥ R 4
♦ V 2
♣ D 10 6 3

Ouest	Est
♠ 10 7 5 2	♠ D V 9
♥ V 3	♥ D 9 7 2
♦ 6 4	♦ 7 5 3
♣ A R 9 7 4	♣ V 5 2

♠ 4
♥ A 10 8 6 5
♦ A R D 10 9 8
♣ 8

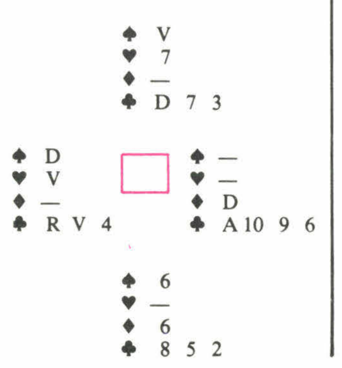
L'entame du R de ♣ nous indique l'As de ♣ en Ouest, ce qui nous assure pratiquement le contrat. Prendre le retour atout avec le 8 de ♦, tirer deux coups de ♥ et couper un ♥ au mort avec le V ♦ maître (si les ♥ sont 3-3 pas de problème). On revient en main par un ♣ coupé et l'on tire tous les atouts pour arriver au diagramme ci-dessous :



Sur le 10 de ♦ Ouest est squeezé ♠ - ♣ et Est ♠ - ♥.

Problème n° 10 :

Prendre l'entame de l'As de ♥ et couper un ♥ en main. Tirer As, Roi d'atout. Tirer As - Roi du ♦ et couper un ♦ du mort. Revenir en main en coupant un ♥ pour la position ci-dessous :





Il nous faut deux levées. Jouer le 6 de ♦, Ouest est sans défense ; s'il coupe on défausse un ♣ et l'on réalisera deux coupes ultérieurement ; s'il défausse le V de ♥ notre 7 de ♥ devient maître et s'il jette le 4 de ♣ on coupe au mort et l'on joue le 7 de ♥ coupé en main.

BAREME :

de 32 à 37 points : Bravo ! Vous êtes un champion ;

de 25 à 31 points : Bonne performance ;

de 19 à 24 points : Vous êtes dans une bonne moyenne ;

de 12 à 18 points : Vous pouvez mieux faire ;

de 5 à 11 points : Avez-vous assez cherché ?...

de 0 à 4 points : Essayez la bataille !

PAGES 92 ET 93

Les dames :

Diag. 1 : (14-20) 25 × 14 (24-30) 35 × 24 (23-29) 24 × 33 (13-19) 14 × 23 (18-47) (N +).

Diag. 2 : 27-22 (18 × 27) 28-22 (27 × 18) par cet aller-retour du pion noir 18, les blancs se sont débarrassés de la pièce génante 28, 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 4 (B +).

Diag. 3 : 24-20 ! [par ce deux pour deux, les blancs se débarrassent du pion noir 13 qui génait l'exécution de la combinaison] (15 × 24) 30 × 8 (3 × 12) 27-22 (18 × 27) 28-22 (27 × 18) 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 4 (B +).

Diag 4. : 34-29 (23 × 25) 27-22 ! (18 × 27) 32 × 21 (16 × 27) **A** 28-22 (27 × 18) 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 11 (B –).
A : (26 × 17) 28-23 (19 × 28) 33 × 4 (B +).

Diag 5. : 28-22 (17 × 39) 34 × 43 (25 × 34) 40 × 9 (3 × 14) **A** 16-11 (6 × 17) 26-21 (17 × 26) 27-21 (26 × 17) 37-31 (36 × 27) 32 × 3 (B +).
A : (4 × 13) 16-11 (6 × 17) 27-22 (17 × 28) 32 × 5 (B +).

Diag. 6 : 32-27 (26 × 37) 15-10 ! [Un coup qui est destiné à libérer les cases 4 et 13 occupées actuellement par des pions noirs] (4 × 24) 30 × 8 (3 × 12) 27-21 (16 × 27) 28-22 (27 × 18) 38-32 (37 × 28) 33 × 4 (B +).

Diag. 7 : 34-30 ! (25 × 34) **A** 39 × 19 (18 × 27) 43-39 (13 × 24) 28-22 (27 × 18) 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 4 (3-9) 4 × 30 (8-13) 30 × 8 (2 × 13) (B + 1).
A : (18 × 27) 30 × 19 (13 × 24) 28-22 (27 × 18) 37-31 (26 × 37) 38-32 (37 × 28) 33 × 4 (3-9) 4 × 30 (25 × 34) 39 × 30 (B + 1).

PAGE 95

Le Backgammon :

Diag. 1 : Blanc doit immédiatement refuser l'enchère. L'erreur de jugement consisterait à se dire que, dans l'hypothèse où Noir couvre N5, il resterait 3 cases pour entrer (soit 3 chances sur 4 en un coup). Cet aspect encourageant masque le fait que, même en entrant le pion tout de suite, Blanc se trouve dans une situation extrêmement difficile. Noir, idéalement placé, contrôle tous les jans et est sur le point de bâtir un jan intérieur redoutable. En fait, Noir est favori à plus de 75 % pour le gain de la victoire. Et le risque de gammon est important.

Diag. 2 :
Compte de course : Noir 98
Blanc 113
Blanc, en retard, doit saisir l'opportunité de frapper Noir en B5 et recouvrir B2 (B8 → B5 * et B8 → B2). A ce stade, Noir n'a que 15/36 chances de frapper en retour. Dans les 21/36 autres cas, Blanc est devenu favori.

Diag. 3 : Blanc doit avancer le pion de B11 en B8 et un de B6 en B5. Le fait d'avoir 3 pions en B5 et 1 en B6 représente un léger « plus » par rapport à la position 2 en B6 et 2 en B5 (moins de chance de se retrouver avec un « trou » en B5) ; tandis qu'avoir un pion en B8 ou en B7 est quasi-équivalent.

Diag. 4 : B1, bien sûr. Et N1 → N3. Le joueur ne doit pas se préoccuper de couvrir B4, mais considérer que, quand Noir abandonnera le point N9, et si à ce moment Blanc compte 2 seuls poins en N3, le moindre 6 obligera Blanc à laisser 3 pions vulnérables, risquant ainsi de perdre un gammon dans la plupart des cas. Bien entendu, si Blanc joue mal (B6 → B4), Noir doit dès le coup suivant ouvrir le point N9.

Diag. 5 :
Solution 1 :
B5 → B3* et B5 → B2
Solution 2 :
B5 → B3* et B3 → sorti
Solution 3 :
B5 → B2 et B2 → sorti

Solution 4 :
B5 → B2 et B4 → B2
Les solutions 3 et 4 seront rejetées immédiatement, car laissant trop de frappes à Noir (20/36). Par contre, les solutions 1 et 2 laissent respectivement 13 et 15 chances de frappe sur 36. La solution 1 sera à son tour rejetée, car la suite de la partie risque bien plus souvent d'être difficile pour Blanc. Voyons par un tableau ce qui se produit au coup suivant si Noir ne frappe pas Blanc.

	Solution 1		Solution 2	
	Dés	Prob.	Dés	Prob.
Pas de frappe possible	6-6, 6-3, 6-1, 5-5, 5-3, 5-1, 4-4, 4-3, 4-1, 3-3, 3-2, 2-1, 1-1	21/36	6-6, 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-5, 5-4, 5-3, 5-2, 5-1, 4-3, 4-1, 3-3, 3-2, 2-1	29/36
1 pion vulnérable	6-2, 5-2, 4-2, 3-1, 2-2	9/36	4-4, 4-2, 3-1, 2-2, 1-1	7/36
1 « bi-ouvert »	6-5, 6-4, 5-4	6/36	—	0

Diag. 6 :

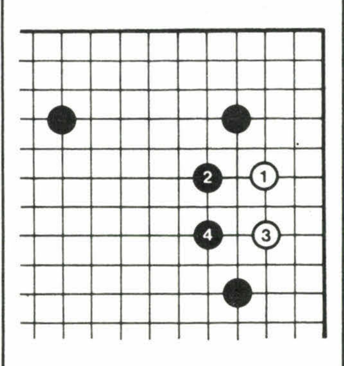
Solution 1 :
N12 → B8 et N12 → B10
Solution 2 :
B7 → B2* et B7 → B4

La solution 1 présente le mérite de faire passer les pions du point de repos, avec 13 chances sur 36 de se faire frapper.
La solution 2 minimise le nombre de frappes (11 sur 36) et présente le mérite de provoquer l'éventuelle entrée du pion de la barre en B3 ou B5 (si Noir jette un 2 ou un 5 sans 2), endroit où Noir gênera moins le déplacement des pions blancs. Noir peut de surcroît ne pas entrer (1 chance sur 4) et dans ce cas laisse un otage en B11. L'ensemble de ces raisons conduit au choix de la solution 2.

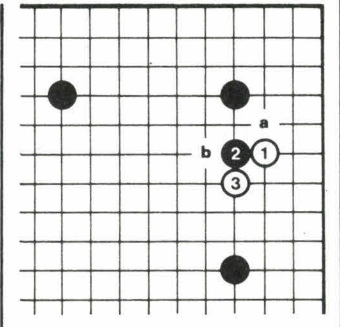
PAGES 97 ET 98

Le go :

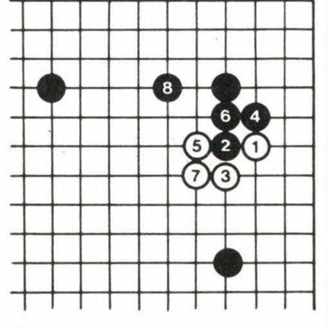
Signalons que les solutions et suites données dans ces pages ne sont pas *toujours* les seules possibles et correctes. Ceux sont des coups que nous jugeons les plus cohérents ou tout du moins qui permettent d'éviter dès le début de bloquer une partie. C'est pourquoi certains problèmes vous montrent des suites de coups possibles...



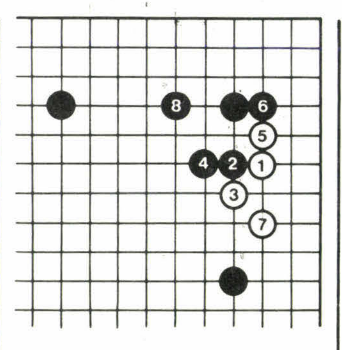
Diag. 1 : 4 est une suite cohérente.



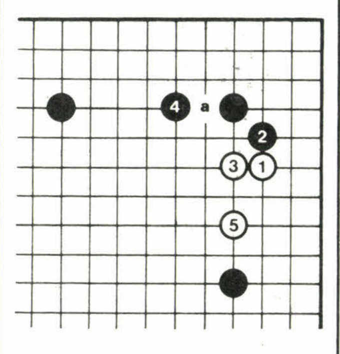
Diag. 2 : a et **b** sont deux suites possibles. D'ailleurs si noir joue **a**, blanc joue **b** ; et si noir joue **b**, blanc joue **a**. Des suites possibles sont :



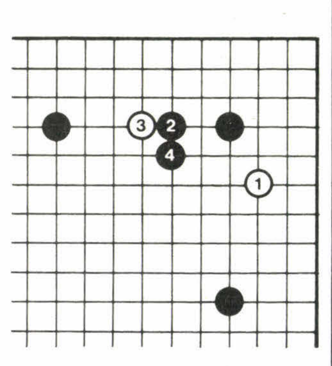
diag. 2 a



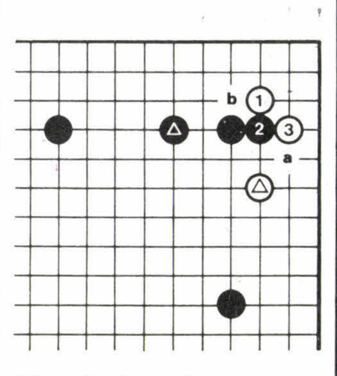
diag. 2 b



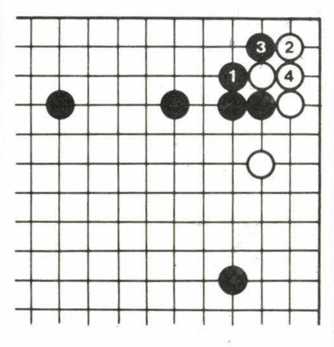
Diag. 3 : 4 est normal. Blanc n'a pas beaucoup de place et s'étend en 5. Noir peut aussi jouer 5 et blanc répliquer en **a**, par exemple.



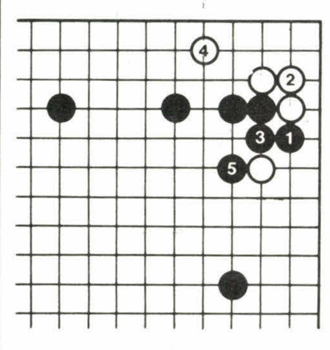
Diag. 4 : 4 est le plus simple.



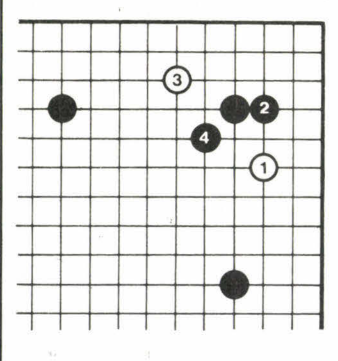
Diag. 5 : 2 est l'unique coup. Ensuite noir choisit entre **a** et **b**. Les suites possibles sont :



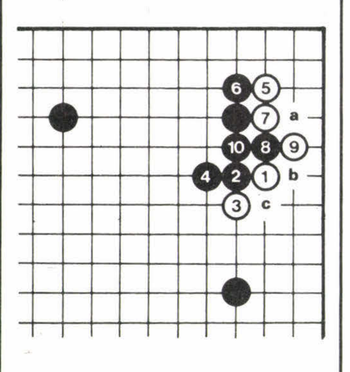
diag. 5 a



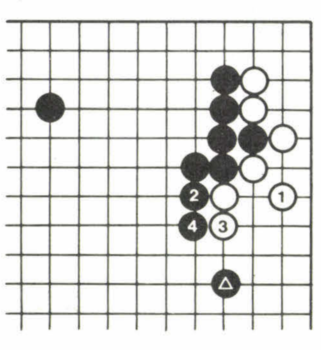
diag. 5 b



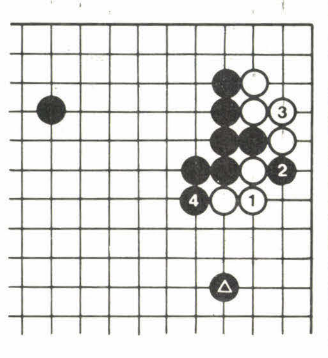
Diag. 6 : 4 est simple et efficace.



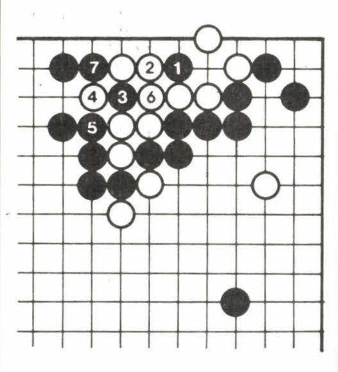
Diag. 7 : 8 est le point vital. Après 10, blanc a trois faiblesses en **a**, **b** et **c**. Voici les suites possibles (grâce à ▲ noir confine blanc sur le bord).



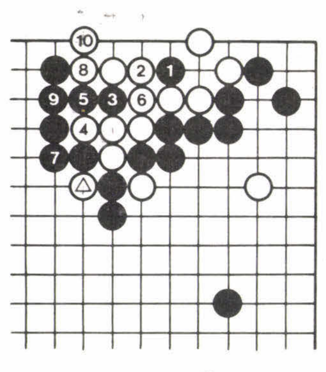
diag. 7 a



diag. 7 b



Diag. 8 b : après 7, blanc est mort. Il doit jouer lui-même 7, préventivement.



Diag. 8 c : grâce à △, blanc est vivant.

Liste des points de vente Ordinateur Familial TI 99/4A

PARIS

Paris 1er
FNAC FORUM
1, rue Pierre Lescot

Paris 5e
LA RÈGLE À CALCUL
67, bd St Germain
Tél.: (1) 325.68.88.

Paris 6e
DURIEZ
132, bd St Germain
Tél.: (1) 329.05.60
FNAC MONTPARNASSE
136, rue de Rennes

Paris 8e
FNAC ÉTOILE
26, av. de Wagram
J.C.S.
25, rue des Mathurins
Tél.: (1) 265.42.62

Paris 9e
GALERIES LAFAYETTE
40, bd Haussmann
Tél.: (1) 282.34.56
LTA
13, rue La Fayette
Tél.: (1) 281.13.13

Paris 11e
J.C.S.
4, bd Voltaire
Tél.: (1) 355.96.22

Paris 13e
P.I.T.B.
111, rue du Chevaleret
Tél.: (1) 583.76.27

Paris 15e
COMPUTERLAND
Ctre Cial de Beaugrenelle
16, rue Linois
Tél.: (1) 575.76.78
J.C.S.
35, rue de la Croix Nivert
Tél.: (1) 306.93.69
LTA MONTPARNASSE
8, rue de l'Arrivée
Tél.: (1) 540.32.60

Paris 17e
LTA
154, rue Cardinet
Tél.: (1) 627.23.57
MICROMATIQUE EUROPE
82-84, bd des Batignolles
Tél.: (1) 387.59.79

Paris 18e
P.I.T.B.
105, rue Marcadet
Tél.: (1) 254.38.01

RÉGION PARISIENNE

91 Brunoy
LPG
9, rue de la République
Tél.: (6) 046.05.23

92 La Défense
STARCOM
Ctre Cial des 4 Temps
Tél.: (1) 773.79.29

92 Neuilly
IMATIC
163, av. Charles de Gaulle
Tél.: (1) 747.11.26

93 Villemonble
R. JARRETY
Magasin d'Exposition
38, av. Outrebon
Tél.: (1) 854.19.83

PROVINCE

06 Nice
FNAC
30, av. Jean Médecin
Tél.: (93) 92.09.09
SORBONNE INFORMATIQUE
40, rue Gioffredo
Tél.: (93) 62.14.23

13 Aix-en-Provence
ALLOVON
35, Cours Mirabeau
Tél.: (42) 27.54.91

13 Marseille 1er
FNAC
Ctre Cial Bourse
Tél.: (91) 91.30.62
NOUVELLES GALERIES
Ctre Cial Bourse
Tél.: (91) 91.91.58

13 Marseille 6e
COMPUTERLAND
1, av. de Corynthe
Tél.: (91) 78.02.02
MARSEILLE PAPETERIE
86, rue de Rome
Tél.: (91) 33.36.69
L'ORGANISATEUR
3, rue Lafon
Tél.: (91) 54.33.36

17 Saintes
SALIBA
26, av. Gambetta
Tél.: (46) 93.45.88

29 Brest
RADIO-SELL
56, rue Jean-Jaurès
Tél.: (98) 44.32.79

30 Nîmes
BAILLE PAPETERIE
40, bd Victor Hugo
Tél.: (66) 67.41.25

31 Toulouse
FNAC
1 bis, Promenade des Capitoules
Tél.: (61) 23.11.08
NOUVELLES GALERIES
8, rue Lapeyrouse
Tél.: (61) 23.11.52
O.C.B.
ZI de Montaudran,
Rue Jules Vedrines
Tél.: (61) 20.42.20

33 Bordeaux
A.E.A. VIDÉOTECK
Ctre Cial Meriadek
Tél.: (56) 98.59.20
CIESO
3, rue de la Concorde
Tél.: (56) 44.51.22
DEVALLIER
8, rue Vital Carles
Tél.: (56) 48.58.17

34 Montpellier
SAURAMPS
2, rue St Guilhem
Tél.: (67) 66.07.66

35 Rennes
ORDIFACE
Rue St Mélaine
Tél.: (99) 30.13.10
STARCOM
161, av. du Gal Patton
Tél.: (99) 38.31.80

38 Grenoble
DOM ALPES
45, av. Alsace-Lorraine
Tél.: (76) 87.16.26
FNAC
3, Grand Place
Tél.: (76) 09.46.63

44 Nantes
LEMARIE
1, place du Cirque
Tél.: (40) 48.14.67

44 Saint-Nazaire
MAISON PRESSE
71, rue Jean-Jaurès
Tél.: (40) 22.42.40

45 Orléans
OLLIVIER
1, rue des Minimes
Tél.: (38) 53.96.54

49 Angers
OSS 47
Rue Baudrière
Tél.: (41)87.68.99

54 Nancy
COMPUTERLAND
49, rue des Ponts
Tél.: (8) 337.16.65
ELEC 3
23, rue St Dizier
Tél.: (8) 335.40.10
ROUSSEAU
2, rue St Dizier
Tél.: (8) 335.49.86

56 Lanester
RALLYE FOCAL
Route d'Heurrebout
Tél.: (97) 76.16.64

56 Lorient
LA BOUQUINERIE
7, rue du Port
Tél.: (97) 21.26.12

57 Metz
FNAC
Ctre Cial St Jacques
Tél.: (8) 736.16.22
OBBO
ZI Nord-Woippy
Tél.: (8) 730.17.30

59 Lille
CATRY
38, rue Faidherbe
Tél.: (20) 06.82.62
FNAC
9, rue du Gal de Gaulle
Tél.: (20) 09.12.12
FURET DU NORD
Place Gal de Gaulle
Tél.: (20) 93.75.71

59 Valenciennes
MERCHET MICROMEGA
38 rue des Famors
Tél.: (27) 46.89.22

60 Beauvais
LEDOUX ROBERT
5, bd de l'Assaut
Tél.: (4) 448.48.48

60 Creil
QUENEUTTE
22, rue de la République
Tél.: (4) 425.04.26

62 Arras
MEGA BOYAVAL
1-5, rue Pasteur
Tél.: (21) 21.26.35

63 Clermont-Ferrand
FNAC
Ctre Jaude
Tél.: (73) 93.22.00
NEYRIAL
3, bd Desaix
Tél.: (73) 93.94.38

64 Bayonne
ARPAJOU
12, pl. de la Cathédrale
Tél.: (59) 59.75.85

64 Pau
BOSSERT PAUL
5 bis, av. du 18e R.I.
Tél.: (59) 27.79.65

66 Perpignan
MAB
2, pl. de la Catalogne
Tél.: (68) 34.04.46

67 Strasbourg
DOM-ALSACE
1, fg de Saverne

67 Mulhouse
FNAC
1, pl. Franklin
Tél.: (89) 42.09.55

69 Lyon 2e
DOM
63, passage de l'Argué
Tél.: (7) 837.76.14
FNAC
62, rue de la République
Tél.: (7) 842.26.49

69 Lyon 7e
DOM
274, rue Créqui
Tél.: (7) 872.49.52

74 Annecy
DOMENJOZ
3, rue des Olières
Tél.: (50) 45.55.77
FNAC
18, rue Sommeiller
Tél.: (50) 51.72.32

74 Annemasse
DOMENJOZ
15, rue Adrien Ligué
Tél.: (50) 38.31.40

76 Le Havre
L'ORDINATEUR
20, rue Jules Lecesne
Tél.: (35) 43.59.71

76 Rouen
SCRIPTA
27, rue Jeanne d'Arc
Tél.: (35) 70.01.28

83 Toulon
CHARLEMAGNE
50, bd de Strasbourg
Tél.: (94) 46.22.88
PHOTO LIBERTÉ
3, place de la Liberté
Tél.: (94) 22.04.41

84 Avignon
ORDINASUD
Le Goliath
2, av. de la Synagogue
Tél.: (90) 85.41.93

86 Chasseneuil du Poitou
J.F. ELECTRONIQUE
ZI RN 10, rue du Commerce
Tél.: (49) 52.77.09

TEXAS INSTRUMENTS

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1155. Imprimé en France. Imprimerie de Montsouris.
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.

RISK. LA GUERRE DES NERFS.

Craquera. Craquera pas ? Entre l'ennemi et vous, pas de quartier ! C'est une guerre d'usure qu'il faut mener jusqu'au bout. Celui dont les nerfs lâchent perd obligatoirement.

Car pour conquérir le monde, il ne suffit pas seulement de recevoir des territoires, des armées et une mission, il faut apprendre à faire



front devant l'adversité, à se méfier de son meilleur ami comme de son pire ennemi.

Le Risk est un jeu de fin stratège où le hasard n'intervient que pour une petite part.

Le Risk, qui se joue de 2 à 6 personnes, est avant tout une école de maîtrise.

